ULE
STER
DA FIGHTER 3
& Porco rosso

le mag des consoles

Joypad

N° 43 • 32 FRANCS

JUIN 1995

E3

SONY - SEGA
L'affrontement à Los Angeles

50 nouveautés dévoilées pour PLAYSTATION et SATURN

T 4161 - 43 - 32,00 F

PRIMAL RAGE, LOB
MORTAL KOMBAT 3
La baston "gore
est à la mode

ÉLATION
emières images de
LER INSTINCT
Nintendo

ORTAGE
VIPE OUT
e course
tre la mort sur
YSTATION

2 MAGS EN 1
Supplément gratuit
32 PAGES



LA BOUTIQUE TOON

ADEAU : un CADEAU !

Le cadeau cadeau gratuit gratis est une ırprise que vous ne connaissez pas, ıais ce qui est sûr c'est qu'il -ou elle- est issé(e) avec chaque commande !
Offre valable jusqu'au 30 juin 95.

ADEAU : Points TOON

Chaque commande vous rapporte des oints Toon (1 par 100 F), à échanger ontre les articles du catalogue !
Par exemple, une commande de 327F ıpporte 3 Points Toon (un manga gratuit!)

XPÉDITION IMMÉDIATE

Votre commande est expédiée le jour ıême de sa réception. Elle ne dort pas !
Commande avant 14h par minitel ou éléphone : expédition dès l'après midi.
La sortie des articles est parfois repousée, merci de ne pas nous en tenir rigueur !

RAIS DE PORT FIXES

Frais de port fixes (27 F), quel que soit e nombre d'article de votre commande.
Et la livraison Colissimo (2 jours maxinum) coûte seulement 10 F de plus !

3615 TOON

News japanimation, **dialogue** en direct, **petites annonces**, boîtes aux lettres, **jeux** primés, Son Gotoon (le gourou) te répond, drague à mort, **discographies**, fiches techniques de DA's. Entre autres. **Vidéos, Mangas, tout y est**. Hop.

Le 3615 TOON (édité par *Pixtel*) ne coûte que **1,27 F**/mn, soit à peu près 4 Carambar/mn. L'abus du 3615 TOON est dangereux pour Carambar SA. Sortez couverts.

3615 TOON : TOUTE LA JAPANIMATION !

EN JUIN, COMPLÉTEZ VO

POURQUOI BAISSONS-NOUS LES PRIX DE CERTAINES CASSETTES ? Tout simplement parcequ'elles font parties de séries, et que le ou le
(*) NDCQSFLP : Oui, je sais, c'est limite comme titre. J'aimerais vous y voir à trouver une rime en «in». Et puis j'ai pas trouvé de proverbe bien ancré dans l'imagi
l'image de solidité, de pérennité quasi séculaire de La Boutique Toon. D'ailleurs mon grand-père vendait du DBZ, sous le Front Populaire. Et ma grand-mère en slip



147F 129F Ranma 1/2 1 — 167F 149F Lodoss 1 — 137F 129F Lodoss 2 — 137F 129F Lodoss 3 — 127F 109F Cyber City 1 — 127F 109F Cyber City 2 — 167F 14 Urotsukio

HOP ! TOUS LES ARTICLES, TOUS LES PRIX



Video Girl Aï 6 — Ranma 1/2 6 — Gunnm 2 — Sailor Moon 2 — T-Shirt «Gohan» — T-Shirt «Trunks» — Hero Collection 3 Sailor — Hero Collection 3 D
Slow Step — Dominion 2 VF — Kaméha 3&4 — Crying Freeman — Dominion — Striker — Appleseed

Vidéo ❏ **Akira** (VF Secam) **147 F**
Mangas Akira (Français) **97 F**
❏ **Akira 1** «L'autoroute» ❏ **Akira 2** «Cycle wars» ❏ **Akira 3** «Les chasseurs» ❏ **Akira 4** «Le réveil» ❏ **Akira 5** «Désespoir» ❏ **Akira 6** «Chaos» ❏ **Akira 7** «Révélations» ❏ **Akira 8** «Le déluge» ❏ **Akira 9** «Visions» ❏ **Akira 10** «Revanches» ❏ **Akira 11** «Chocs»
Magazine ❏ **Anime Comic n°3 30F**
Un nouveau magazine.
Magazine Animeland (Français) **35F**
La référence. Poster ou carte postale offert.
❏ **N°15** ❏ **N°16** ❏ **N°17** (autres numéros épuisés)
Mangas Appleseed (Français) ❏ **1** ❏ **2** ❏ **3 77 F**
Manga ❏ **Black Magic** (Français) **77 F**
Vidéo ❏ **Borgman 2058** (S/t F. Secam) **147 F**
Vidéo ❏ **Bubblegum Crisis** (S/t F. Secam) **147 F**
Manga ❏ **Crying Freeman** (Français) **47 F**
Vidéos Cyber City (VF Secam) ❏ **1** ❏ **2 109 F**
Vidéos Cyber City (VF Secam) ❏ **3 127 F**
Manga Dr Slump ❏ **1** ❏ **2** (Français) **37 F**
Vidéos DBZ 1 à 7 (Secam VF) **129F**
❏ **DB1 Le Film** «La légende de Shenron» ❏ **DBZ 1** «La poursuite de Garlic» ❏ **DBZ 2** «Le robot des glaces» ❏ **DBZ 3** «Le combat fratricide» ❏ **DBZ 4** «La menace de Namec» ❏ **DBZ 5** «La revanche de Cooler» ❏ **DBZ 6** «100000 guerriers...» ❏ **DBZ 7** «L'offensive des cyborgs»
Vidéos DBZ 8 à 11 (VF Secam) **147 F**
❏ **DBZ 8** «Broly le super guerrier» ❏ **DBZ 9** «Mercenaires de l'espace» ❏ **DBZ 10** «Le père de Son Goku» ❏ **DBZ 11** «L'histoire de Trunks»
Mangas DB 1 à 14 (Français) **37 F**
❏ **DB 1** «Sangoku» ❏ **DB 2** «Kamehameha» ❏ **DB 3** «L'initiation» ❏ **DB 4** «Le tournoi» ❏ **DB 5** «L'ultime combat» ❏ **DB 6** «L'empire du reuban rouge» ❏ **DB 7** «La menace» ❏ **DB 8** «Le duel» ❏ **DB 9** «Sangohan» ❏ **DB 10** «Le miraculé» ❏ **DB 11** «Le grand défi» ❏ **DB 12** «Les forces du mal» ❏ **DB 13** «L'empire du chaos» ❏ **DB 14** «Le démon»
Vidéos Dominion (VF Secam) ❏ **1 129 F** ❏ **2 147 F**
Manga ❏ **Dominion** (Français) **77 F**
Mangas Gunnm (Français) ❏ **1** ❏ **2 40 F**
Vidéo ❏ **Iria** (S/t F. Secam) **137 F**
Magazine Kaméha (320p., relié, Français) **47 F**
❏ **Kaméha 1&2** ❏ **Kaméha 3&4** ❏ **Kaméha 5&6**
Vidéo ❏ **Lodoss 1** (ép. 1-2-3) (S/t F. Secam) **149 F**
Vidéos Lodoss (S/t F. Secam) **129 F**
❏ **Lodoss 2** (ép. 4-5) ❏ **Lodoss 3** (ép. 6-7)
Vidéo ❏ **Lodoss 4** (ép. 8-9) (S/t F. Secam) **137 F**
Vidéo Maps (S/t F. Secam) ❏ **1 129 F** ❏ **2 147 F**
Mangas Orion (Français) **77 F**
❏ **Orion 1** ❏ **Orion 2**
Vidéo Ranma 1/2 (S/t F. Secam) ❏ **1 129 F** ❏ **2 147 F**
Mangas Ranma 1/2 (Français) **37 F**
❏ **Ranma 1** «Sangoku» ❏ **Ranma 2** «La rose noire» ❏ **Ranma 3** «L'épreuve de force» ❏ **Ranma 4** «La guerre froide» ❏ **Ranma 5** «Les félins» ❏ **Ranma 6** «L'ancêtre»
Mangas Sailor Moon (Français) **37 F**
❏ **Sailor Moon 1** ❏ **Sailor Moon 2** ❏ **Sailor Moon 3**
Vidéo ❏ **Slow Step** (S/t F. Secam) **147 F**
Mangas Street Fighter II (Français) **47F**
❏ **St. Fighter 1** ❏ **St. Fighter 2** ❏ **S. Fighter**
Manga ❏ **Striker** (Français) **47 F**
Vidéo ❏ **Venus War** (VF Secam) **167 F**
Vidéo Urotsukidôji (VF. Secam) ❏ **1 149F** ❏
Vidéos Urotsukidôji III (VA Pal) **147 F**
❏ **III.1** ❏ **III.2** ❏ **III.3** ❏ **III.4**
Vidéos Ushio&Tora (S/t F. Secam) ❏ **1** ❏ **2**
Mangas Video Girl Aï (Français) **30 F**
❏ **VGA 1** «Un amour impossible» ❏ **VGA 2** « rition» ❏ **VGA 3** «Régénération» ❏ **VGA 4** «Pr expérience» ❏ **VGA 5** «Dualité» ❏ **VGA 6** «L dénouement» ❏ **VGA 7**
Vidéos Yohko (S/t F. Secam) ❏ **1** ❏ **2 117 F**
Hero Collection 3 Disponibles en Sailor Mo DBZ. Précisez à la commande Sailor Moon ou la quantité bien sûr.
❏ **Le sachet de 10 cartes 27 F**
❏ **Les 5 sachets 127 F**
❏ **Les 10 sachets 227 F**
❏ **20 sachets+poster de toutes les cartes**
T-Shirt blanc 100% coton.
T-Shirt Motif «Trunks» 87 F
❏ **Taille** Small ❏ **Taille** Medium ❏ **Taille** Larg
T-Shirt Motif «Gohan» 87 F
❏ **Taille** Small ❏ **Taille** Medium ❏ **Taille** Larg
Sweat gris 50% coton/50% acrylique.
Sweat ❏ **«Gohan» Taille** Unique **127 F**



DBZ 8 — DBZ 9 — DBZ 10 — DBZ 11 — Iria 1 — Borgman 2058 — Urotsuk

COBRA, KEN, MACRO



COBRA, le grand classique de la t sion non censurée. **KEN** Le Film et a été tiré de la fameuse série tv. Le Film est tiré de la première dessin animé **ROBOTECH**. Sortie **Cobra** (Secam VF) **167 F - Ken** (Secam VF) **167 F - Macross Le Fil** VF) **167 F - Gunnm 3** (fin juin) **40 Rosso 1 et 2** (fin juin) **57F- Ran** (fin juillet) **37 F - DBZ Jap. 41** (fin
Commandez ces produits séparemen aurez avant tout le monde. Le paiem encaissé qu'à l'expédition. Couvertures

OLLECTIONS (Tagada tsoin tsoin*)

·(s) épisode(s) de ces séries est(sont) sorti(s) (ouf!) ! Il nous est par ailleurs interdit de faire des promotions sur les mangas à cause de la loi Lang.
. J'avais bien pensé à «En juin, Chirac à l'Élysée, le bonheur n'est pas loin», ou «En Juin, qui sera chèvre? Seguin!» mais d'une part ç'aurait pu être mal interprété et d'autre part un proverbe trop attaché à l'actualité aurait nui
lent du Conseil. Cela dit, c'est pas parcequ'on rigole qu'on n'est pas sérieux. On envoie les colis, nous. Et rapidement, nous. Et on répond au téléphone, nous. Merci de votre attention. (Note de Celui Qui Se Farcit La Pub).



129F Le Film — 137F 129F DBZ 1 — 137F 129F DBZ 2 — 137F 129F DBZ 3 — 137F 129F DBZ 4 — 147F 129F DBZ 5 — 147F 129F DBZ 6 — 147F 129F DBZ 7 — 147F 129F Dominion 1 — 147F 129F Maps 1

S NOUVEAUTÉS DE JUIN! (APRÈS CELLES DE MAI) (ET AVANT CELLES DE JUILLET



legum Crisis
ecam **147F**

Ranma 1/2 2
S/t F. Secam **147F**

Doomed Megalopolis
VF Secam **97F**

MAPS 2
S/t F. Secam **147F**

Ushio To Tora 2
S/t F. Secam **127F**

Gunnm
VF Secam **127F**

Kojirô!
VF Secam **167F**



de Lodoss 4
ecam **137F**

Le film de Les Nuls
C'est pas de la japanime mais on aime ! **167F**

Dragon Ball 14
Manga Fr. **37F**

Dr Slump 2
Manga Fr. **37F**

Street Fighter II 3
Manga Fr. **47F**

Sailor Moon 3
Manga Fr. **37F**

Kojirô (Secam VF) par l'auteur des Chevaliers du Zodiaque



197F Les 2 mangas Sailor Moon et 6 sachets Hero Coll. 3

197F 1 manga Appleseed au choix et la vidéo (Pal)

297F Les 3 vidéos Cyber City VF

497F 4 vidéos DBZ au choix, 1 manga Dragon Ball au choix, un sachet Hero Collection 3



497F es 4 vidéos Guerre de lodoss

197F Les 2 mangas Gunnm et la vidéo Gunnm VF

397F 2 mangas Akira au choix et la vidéo Akira VF

297F Les 2 vidéos Urotsukidôji VF

297F Les 2 vidéos Ranma 1/2 et un manga Ranma 1/2 au choix

MANDE, DEMANDE DU CATALOGUE :

pez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le
c votre règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition de vos articles.
tion le jour même de réception de votre commande ! (hors rupture de stock)
s payez par **carte bancaire** ou **contre-remboursement**, vous pouvez aussi
der par téléphone ou minitel, c'est plus rapide !
ndez dès maintenant le catalogue, vous recevrez l'**édition juin-août** dès sa sor-
us avez déjà commandé ou demandé un catalogue à La Boutique Toon, vous
ez automatiquement.

(16.1) 49.76.19.63
Lu-Ve:10h-19h Sa:10h-18h
Fax (16.1)43.97.32.36

3614 TOON
Commande
Infos, Promos

LA BOUTIQUE TOON
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE

A retourner sans affranchir à : **La Boutique Toon / Libre réponse n°2**
94109 SAINT-MAUR Cedex

	ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1		
	Au moins un article commandé : un cadeau !	Gratuit
2		
3		
4		
5		
	5 articles ou plus : 1 Point Toon supplémentaire offert !	Gratuit
6		
	Catalogue couleur Juin-Août 95 (24 pages, sortie fin juin)	Gratuit

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :

FRAIS DE PORT, QUELQUESOIT LE NB. D'ARTIC	
FRANCE MÉTROPOLITAINE :	
Envoi normal (5 jours environ)	2
Envoi **Colissimo** (J+2 en province, J+1 en RP)	3
Supplément envoi recommandé	1
SUISSE, BELGIQUE, LUXEMBOURG :	
Envoi recommandé économique	6
DOM, TOM: Nous consulter	
Contre-remboursement : ajoutez	3
TOTAL À PAYER	

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard
N° ____ ____ ____ ____
Expire à fin : ___ / ___ Signature
❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)

EDITO MADE IN L.A.

Ce mois-ci, un numéro de Joypad "spécial Salon in L.A." Nous vous en avions déjà parlé, l'E3 (Electronic Entertainment Exposition) fut, durant le mois de mai, un événement majeur. Lors de ce show international, des centaines de nouveautés consoles mais aussi micros furent présentées. Vous retrouverez, dans notre dossier, les principaux titres du salon, les incontournables sur PlayStation, Saturn, Megadrive, 32X, Super Nintendo... De plus, vous pourrez découvrir, dans nos rubriques Zoom, des explications sur certains jeux ou développeurs. Avec Mortal Kombat 3, Wipe Out (notre couverture), Alias et Primal Rage, vous aurez l'occasion de découvrir les coulisses des hits de demain. Du côté des sorties du marché de l'officiel, peu de jeux ce mois-ci. Dès le mois prochain, avec notre numéro d'été, les jeux reviennent ! Attendez-vous à voir des titres exceptionnels, dont les premiers jeux officiels Saturn et PlayStation. En effet, la vague des consoles 32 bits débarquera à la fin de l'été. Soyez donc prêts à accueillir chez vous ces nouveaux standards révolutionnaires et appréciez d'ores et déjà la cuvée 1995 grâce au compte-rendu de ce salon in Los Angeles.

T.S.R.

som

J O Y P A D 4

maire

JUIN 1995

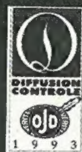
oypad International, 32 pages our tout savoir sur : umping Flash (PlayStation), Astal (Sega Saturn) tous les coups de Tekken (PlayStation).



TESTS ET PREVIEWS

JOYPAD est édité par la sociétéHACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex Tél. : (1) 41 34 85 00 Fax : (1) 41 34 87 99
Gérants: Christian Leveneur, Pierre Sissmann.
Associés :HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef adjoint : Jean-François Morisse (TSR)
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Linos, Djima Merah, Olivier Revenu, Corinne Bismuth
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Publicité : Isabelle Weill
ONT PARTICIPÉ A CE NUMÉRO : Olivier Prézeau, Grégoire Hellot (GREG), Yuriko Kagotani, Nourdine Nini (TRAZOM). Kendy Ty (KENDY)
Trucs & astuces : Tonton Stéph'
Correspondant au JAPON : Kagotani Christophe • Correspondant UK : Derek Dela Fuente • Correspondant au USA : Sebastien Hamon
AbonnementTéléphone : (1) 44 89 44 89
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.
Photogravure : Compo imprim, SLJ, Champa, PPO.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages, et un poster posé sur le supplément, et le tout filmé.

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir p143.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1 an (11 n°) : 1 490 FB
Illustration de couv. : WIPE OUT PSYGNOSIS
Illustration de couv. Import : VIRTUA FIGHTER 3 SEGA



cour

Étude d'un lecteur

Ce mois-ci, nous allons découvrir ensemble les différents cas typiques de lecteurs que l'on trouve dans Joypad grâce à leurs lettres. Le courrier du présent mois est donc une sorte de grande synthèse de toutes les années que j'ai passées à répondre au courrier des lecteurs. Collègues qui répondez au courrier des lecteurs dans les divers autres magazines, lisez et faites-moi parvenir vos notes, appréciations, voire critiques ou points de divergences.

Cas numéro 1, "le lecteur qui doute": ce spécimen insiste lourdement sur le sujet qui l'intéresse, prêt à sacrifier une feuille entière pour un seul domaine. Traitement : lui répondre calmement et gentiment.

Je passe directement aux questions sans passer par les compliments habituels.

1 J'adore les RPG et plus précisément Chrono Trigger. Vaut-il le coup d'être acheté ? **Euh, alors tu adores un jeu et tu ne sais pas si tu dois l'acheter? Ou alors tu oublies pas mal de virgules dans tes phrases ? Quoi qu'il en soit, on ne met pas de mauvaises notes aux jeux s'ils méritent d'être achetés. Si Chrono Trigger a eu une bonne note, oui, il vaut le coup d'être acheté.**

2 Sortira-t-il en anglais voire même en français ? **En français faut pas rêver non plus, tu connais Nintendo ? Nous avons droit à environ un ou deux jeux de rôles par an, et encore, ce sont des action-RPG et non des RPG purs. Chrono Trigger sortira au mois de septembre aux États-Unis.**

3 Chrono Trigger est-il une suite de Secret of Mana ? **Non, pas du tout, puisque Seiken Densetsu 3 (ou Secret of Mana 2) va sortir en août au Japon.**

Douarec Nicolas

Cas numéro 2 : "le méchant au cœur tendre". Il écrit généralement des lettres de quatre pages, qui sont intéressantes mais très chi... à couper pour les restituer sur le magazine, tout en conservant la synthèse des propos. Il châtie bien, mais les expériences montrent qu'il aime bien, aussi. Traitement : lui répondre clairement que la plupart de ses accusations ne sont pas fondées, ou fondées sur une erreur de lecture, mais avec une part d'ironie. Sa lettre l'est déjà à la base (ironique), en garder le ton sera de bon aloi.

Hello everybody, hello the Joypad team ! Dans cette lettre, il n'y aura que peu de questions à votre égard, mais de nombreuses remarques vous concernant, afin qu'elles puissent améliorer Joy si elles sont prises en compte. **Améliorer Joypad en général, ou l'améliorer dans le sens de tes goûts personnels ?** Je m'appelle Marcus Gliesche, celui qui vous avait envoyé trois dessins d'un coup. Ah bon ? **Y en a eu tellement à l'époque d'Envelop'pad, qu'on n'a pas fait attention.** Celui qui veut savoir si un jour P-47 sera adapté sur une grosse pointure. **Je crois que tu rêves un peu, vu l'âge du jeu. Ainsi que le sublimissime ThunderForce 4. Un 5 était prévu sur Mega-CD, mais il a l'air plutôt avorté, dans le genre.**

Alors maintenant, voici les remarques : Joypad s'adresse de plus en plus aux utilisateurs de la Pico, pourquoi ? **Les utilisateurs de la Pico ont entre 4 et 8 ans. Si tu penses qu'un lecteur de 8 ans comprendra la dose de second degré que je vais mettre dans les réponses qui suivent ta lettre, tu as une bien étrange idée de la psychologie enfantine.** Que deux pages pour le courrier des lecteurs, pourquoi ? **Ben tout simplement parce que je commence à devenir méchant avec les lecteurs, et qu'il ne faut pas inciter ma violence à prendre des proportions incroyables.** Pas un mot sur Urotsukodôji, pourquoi ? **Parce qu'un seul mot ne servirait à rien. Plusieurs mots ont été écrits il y a quatre mois de cela pour signaler sa sortie en français chez Manga Vidéo, faut lire Anim'pad, vieux.** Tonton Stef teste plus, parle plus, existe plus, pourquoi ? **Parce qu'en plus de trouver des astuces sur les jeux, Tonton Stef est aussi correcteur graphique depuis bientôt un an et des poussières. Il a donc une tonne d'images à modifier avant qu'elles partent à l'imprimeur pour qu'elles soient plus jolies et que tu n'aies pas l'impression de regarder un jardin zen en ouvrant ton Joypad.** Robby est parti, pourquoi ? **Tout simplement parce qu'on lui a proposé autre chose ailleurs ; ça arrive.** Mykaïa le dessinateur est parti, pourquoi ? **Même réponse qu'au-dessus.** Trop de bonnes notes, pourquoi ? **Parce que casser un jeu pour le plaisir de casser, bof ! On va peut-être créer une rubrique "mauvaise foi", mais ça ne va finalement pas en faire rire tant que ça.** Judge (Benji) est parti, pourquoi ? **Même réponse que pour Robby.** Vos couv' font gamin ("Roi Lion", "Dragon Ball Z", "Judge Dredd"). **C'est un point de vue, mais quand on fait une couverture de magazine, on ne prend pas un grand catalogue plein d'images en disant : "Tiens, cette image est cool ; allez hop !". Lorsqu'on fait une couverture, il faut penser à deux choses : 1 qu'elle soit belle, et 2 qu'elle attire l'œil. Car le but d'une couverture est de faire vendre le magazine. "Le Roi Lion", c'est parce que le film et le jeu sortaient en simultané, ça aide. Dragon Ball Z, on avait fait 32 pages dessus, il fallait peut-être le signaler, non ? Judge Dredd c'est pareil : le film comme le jeu s'annoncent très bons. Maintenant, si tu juges qu'un dessin animé à trame shakespearienne, un manga où les personnages s'éclatent les membres, un film où les flics combattent dans le futur des mecs fondus à l'acide sont des sujets qui intéressent "les gamins", tu as une nouvelle fois un étrange concept de la psychologie enfantine.** 32 francs, pourquoi ? **Parce qu'il faut bien que l'on vive, mon vieux !** Pas assez de tests complets comme dans Joystick. Pourquoi? **Parce que Joystick est un magazine traitant de jeux sur MICRO, en majorité des tests d'aventure, qui se prêtent plus à des tests "détaillés" que des bêtes jeux de combat ou plates-formes.** L'idée des photos pour remplacer les Pac-man est à chier. Vive les Pac-man. **Je ne suis pas d'accord, et puis si tu savais à quel point on est narcissique, on adore montrer nos tronches au monde entier.** J'aime bien Nourdine et Olivier ; Greg manque de punch. **Patron, je peux lui dire que je l'emme... ?** Joypad international est pas génial, ça augmente les prix de la produc? **Non, c'est le même prix. Ce qui augmente le coût, c'est les posters. Mais vu que tu ne t'en es pas plaint, ça va.** Dragon Ball Z sur la Sony (PlayStation c'est trop long à écrire, je me fais un style) on s'en branle ! **Là, tu arrives dans tes goûts personnels, puisque c'est le jeu le plus attendu avec Vampire et Arc the Lad au Japon. Tu veux me répondre que l'on n'est pas au Japon ? À ta guise, mais quel est le dessin animé qui rapporte le plus de parts de marché le mercredi matin à la télévision ? Je crois que DBZ est tout autant attendu en France qu'au Japon.** Guillaume Stanzik anime mal Mega 6 (il parle trop, se gourre tout le temps, et fait pitié, nain de jardin ou chauffeur d[e] salle lui conviendrait mieux). **Là, je n[e] peux rien pour toi ; faudrait écrire [à] son fan-club, plutôt.** Eternal Champio[n] a été sous-noté. **Euh, non. C'est un je[u] pourri, voilà tout. Urban Strike a lar[...]gement été sur-noté. Non, mais peu[t-]être n'as-tu pas aimé ? Moi, le jeu n[e] me plaît pas car son style m'horr[i]pile, mais peut-être est-il très bo[n]. Je suis d'une mauvaise foi...** On n'appren[d] rien sur Fatal Fury 3. **Ah, si ! regard[e] bien, on y lit que j'y ai explosé le der[...]nier boss. Quel narcissisme, tout d[e] même !** Dans le test, il faut parler du je[u] n'est-ce pas Trazom ? **Eh bien, c'est c[e] que l'on fait. Mais sans humour, t[on] texte est ennuyeux au possible, il fau[t] le savoir.** Avant de faire paraître le jou[r]nal, on vérifie les notes. 16 : graphismes 16 : bruitages ? 16: maniabilité ? Heu... 92 % ? **Ahh, encore un qui croit qu[e] le pourcentage de fin est propo[r]tionnel au reste des notes... si c'éta[it] le cas, cela nous donnerait des test[s] d'escroc, qui ne verraient que l'aspe[ct] technique d'un jeu. Un exemple ave[c] Tetris, qui est l'un des meilleurs jeu[x] de tous les temps : graphismes : [...] animation : 8 et bruitages : 12, ce q[ui] nous donne une moyenne de 46 [%] or il en mérite très largement 95 [%]. Tu saisis ?** Street Fighter Zero. Zoli poi[sson] d'avril ! Montages photos un peu loupé[s] cependant. **Va falloir répéter ce qu[e] tu viens de dire aux graphistes d[e] Capcom, car le jeu est tout sauf u[n] poisson d'avril. Il te suffira d'all[er] dans les salles d'arcade près de ch[ez] toi, dès août, pour vérifier.** Il n'y a p[as] assez de tests. **Nous ne sommes pa[s] responsables de la production d[e] cartouches. Moins de jeux = moi[ns] de tests.** Je suis méchant, car j'en ai mar[re] de débourser 32 francs par mois pour [un] mag qui n'est pas à la perfection, dont l[es] testeurs sont sur-payés... **J't'arrête to[ut] de suite ; que connais-tu de not[re] salaire, de notre vie, et du temps q[ue] nous passons à la rédaction pou[r] pondre un numéro de Joypad to[us] les mois ?** ...qui habitent à Paris... **Là encor[e] tu n'en sais rien ; moi je suis en ba[n]lieue** ...qui sont adultes... **J'ai commen[cé] à bosser à Joypad à 16 ans !** ...et qui [ne] sont pas en Seconde avec des profs [...] m... qui vous pourrissent la vie... **Il y [a] encore un an, j'étais au lycée et [je] passais mon bac. Tu as un trop-ple[in] de haine à exprimer ?** Bref, si vous vo[us] sentez prêts à aider votre prochain, da[ns] un élan de générosité offrez-moi un a[...] et au moins surtout, tenez compte de m[es] remarques. **Euh... on va y réfléchir.**

Marcus Gliesche

Cas numéro 3 : "le lecteur illogique[..." Il pose une flopée de questions n'aya[...]

ier

courrier expérimental
deuxième partie

cun rapport entre elles, est d'une logique telle qu'il lui suffirait de recou-r les diverses informations du magazine pour en conclure les réponses l s'imposent. Traitement : réponses patientes et très calmes.

ut la rédac ! Je voudrais te poser quelques questions à toi, ô grand Greg Masqué.

.a Néo-Géo CD vaut-elle le coup pour plus de 3 000 francs ? **Oh, non ! Mieux ıt s'acheter pour le même prix une machine plus performante, comme PlayStation ou la Saturn, qui seront distribuées à ce prix et même moins ɛr dans notre beau pays dès septembre 1995.**

Faut-il acheter Final Fantasy 6 ou Landstalker ? **Eh bien, tout dépend de tes ıts, l'ami. Si tu aimes les jeux de rôles, il te suffit d'acquérir Final Fan-y 6 ; si ce sont les jeux d'action-aventure qui ont ta préférence, acquiert tôt Landstalker.**

Dragon Ball Z est-il prévu sur Saturn ? Si oui, pour quand ? **Il n'est pas prévu. te aux collègues : vous aurez observé, dans ce type de lettre, la récur-ıce de cette détestable formule qu'est le "Si oui, pour...?".**

ı quand Street Fighter sur Néo-Géo CD ? **À jamais, car Capcom est l'ennemi ś de SNK. Un peu comme si Nintendo accueillait Sonic sur ses consoles, comprends ?**

re mag est vraiment le plus cool.

n dit Yann

ı numéro 4 : "le faux dangereux" . Ce lecteur est typiquement celui qui se le plus de temps à se plaindre. Il pense généralement qu'il a super ı écrit sa lettre, alors qu'elle porte des reproches sur des points telle-nt petits ou discutables qu'elle en devient ridicule. Traitement : lui faire ıprendre que sa lettre est ridicule face à des critiques de cinq pages tel-ıent mieux construites.

g, je ne te salue pas. Tu vas rapidement comprendre pourquoi. Il y a deux ans, je suis abonné à votre magazine. À cette époque, c'était génial. Vous saviez faire des mentaires de qualité sur les jeux, mais maintenant vous racontez n'importe quoi gagner votre salaire et prendre le plus de place possible (malgré ce que vous ntez). C'est toi qui raconte le plus de co...ries. Et tu te crois drôle ! **Oui, com-ement ! Moi je me trouve très drôle. Je ne le suis peut-être pas, mais ınnais tellement de gens qui rigolent à mes conn... que cela m'encou-e à continuer.** À propos de la Joybank - hum, quelle transition de génie - il fau-peut-être changer les cadeaux. Les cassettes de la Guerre de Lodoss, Dragon Z, etc. À un moment, c'était varié au moins. **C'est sûr que maintenant que ots offerts dans une rubrique de deux pages ont été sensiblement les nes pendant deux mois, le magazine est devenu illisible et complète-ıt minable. Totalement logique. Mais tu as un sens des valeurs un peu ırre.** Tout ça pour dire que votre magazine devient de moins en moins bien, que res sont bien mieux sur presque tous les points. J'ai un autre truc que j'ai à te : vous avez pas intérêt à m'envoyer une lettre où dedans y a marqué : "Renou-s ton abonnement chez Joypad, c'est un ordre d'Abonnator !". **La menace, ctéristique de la lettre d'insultes sans but. Vous noterez, chers col-es, le manque de logique dans le raisonnement du lecteur qui pense le journaliste teste les jeux ET s'occupe des envois de tracts pour le onnement.**

to, ton nouvel ennemi. **Même la signature, quelle insistance !**

numéro 5 : "le fan traumatisé". Celui-ci est un lecteur fidèle qui lit , même les numéros de fax des publicités imprimés pourtant en corps s'étonne de tout ce qui lui échappe, et cherche à toujours en savoir Traitement : répondre explicitement ; c'est un fidèle, après tout. En il rit à nos conn..., ce que ne fait pas le cas numéro 4.

Greg ! J'ai quelques questions très sérieuses à te poser au sujet de la Joy$bank. ıdrais que l'on m'explique deux choses. La première est : j'économise mes joy$ s que cela existe, et j'en ai à peine 1 500 ; alors je voudrais qu'on m'explique ıent certaines personnes, quand je regarde les résultats, en ont 15 000, parce aginons qu'ils se mettent à 10, comment font-ils pour le cadeau ? Ils le coupent parts ? **Cela va te paraître fou, mais lorsqu'un lot leur plaît vraiment, hètent plusieurs magazines pour avoir plein de billets. Sinon, effecti-ent, ils vont voir les copains qui ne se servent pas de leurs Joy$ et les subtilisent. Ou alors, ils volent des magazines, mais cela n'est plus de ressort.** Et quand je regarde les joy$, le plus petit est 5 joy$ alors quand je vois ı'un vainqueur avec 3 173 joy$, comment il les a, les 3 joy$? **Très simple : du s où Robby était avec nous, sa tête ornait des billets de 1 joy$. Mais tenant qu'il est parti, son impresario ne veut plus que nous utilisions nage, et il n'y a plus de billet de 1 joy$.**

ierre Penet

courrier rédigé par Greg et les lecteurs

Le classique bêtisier de fin de courrier

Chaque mois, vous retrouvez ici les bourdes-erreurs de traduction dans les notices de jeux vidéo. On ne s'en rend pas toujours compte, mais les notices de jeux vidéo sont souvent à se tordre de rire. En voici quelques exemples :

Alien Vs Predator, Jaguar. Editeur: Atari
Envoi de James Julien

"Quand tu êtes invisible, le filtre multi-spectrum de ton bio-masque est activé."

Etre invisible n'a jamais dispensé de bien écrire, même si c'est avec de l'encre sympathique.

Samouraï Shodown, Megadrive. Editeur: Sega

"Samouraï solitaire, vous êtes perdu dans un monde inconnu, ne pouvant compter sur personne que vous-même."

Les traducteurs ne se sont pas foulés ; on ne peut jamais compter sur eux.

"Elles peuvent vous paraître un peu ennuyeuses, mais si vous savez les bien utiliser, elles vous seront très utiles."

Si vous savez "les bien" voir, elles seront visibles. Si vous savez "les bien" manger, elles seront mangeables, etc, etc.

X-MEN2, Megadrive, Sega

"Diablo: Pratique la télékinésie sur-le-champ, en transmutant dans une dimension inconnue."

Les fans de Comics seront outrés de voir comment l'on décrit la téléportation du célèbre X-Man.

Edito

PAR TSR

L'univers des jeux vidéo ne cesse de s'étendre. Alors qu'on nous bassine les oreilles de multimédia, de cyber culture, de CD-om, de réalité virtuelle et autres termes seudo-scientifiques, l'engouement pour s nouvelles technologies ne cesse de accroître. Pour preuve, les nombreux t nouveaux magazines qui voient le our. De PC Y à Multimédia X, la concurence est sévère sur ce prolifique marché. lors que le grand public et les néohytes sont à peine touchés par ce phéomène encore naissant, nombreux ont les éditeurs - de jeux aussi bien que e magazines - à vouloir profiter du filon. es magazines généralistes suivent aussi a tendance. Alors que le quotidien Libéation s'offre un "cahier multimédia", ombreux sont les titres à présenter les ernières innovations dans le domaine. Du coup, n'importe qui écrit n'importe uoi. La vulgarisation entraîne la désnformation. C'est un peu la logique de e triste monde. La stupidité fait recette. l suffit de regarder certaines chaînes le télévision pour s'en convaincre. Mais heureusement pour elle, la télévision ne possède pas le monopole absolu de a bêtise, ce qui nous donne l'occasion, chaque mois, de vous concocter une revue de presse. Alors, à tous ceux et toutes celles qui écrivent tant et tant de choses passionnantes, un grand merci.

Revue

La première crise de l[a] société virtuelle

L'article qui suit n'est en fait que la fin d'un passionnant papier consacré à la fameuse – parce que meurtrière – secte d'Aum. Pour ceux qui auraient oublié, la secte d'Aum, d'origine japonaise, serait responsable de l'attentat dans le métro au gaz sarin en avril dernier. Si l'on veut schématiser le tout, la secte serait un groupuscule de fanatiques dévoués à un homme-dieu dénommé Shoki Asahara. Exploitant la naïveté d'esprits faibles pour s'enrichir et se développer, la secte est aussi "accusée de la disparition d'un avocat". Autant dire que, selon le Nouvel Observateur, cette secte est bien loin de mériter l'admiration de quiconque. L'article se conclut donc sur le drame du métro, sur cet attentat au gaz. Les conclusions de cet article méritent que l'on s'y attachent un instant :

«Cette affaire est la première crise de la société virtuelle créée par les jeux vidéo", analyse un journaliste japonais. La moyenne d'âge des croyants : 25 ans. La génération Sega-Nintendo. Le vivier d'Aum ? Les groupes les plus mordus de vidéo games : les exclus du système scolaire, les enfants de familles brisées qui usent leur adolescence dans les salles vidéo ; mais aussi les surdoués de la course aux diplômes. Des crânes d'œufs coupés du monde par le bachotage et dont le seul lien avec le réel est un écran d'ordinateur où défilent alternativement équations mathématiques et wargames. Un jour, les plombs ont sauté. Victimes, dixit Shoko Asahara, d'une conspiration tramée par la CIA, qui a "lâché d'un avion à plusieurs reprises du sarin contre Kamikushiki", ils ont riposté comme dans leurs jeux : en détruisant l'adversaire à coups de gaz de combat. Assurés de renaître. Comme dans ces jeux vidéo où l'on gagne des vies supplémentaires quand on anéantit l'ennemi."

Le Nouvel Observateur, n° 1587, du 6 au 12 avril 1995. Par Bruno Birolli.
Un grand merci à Yannick Chazarin, l'un de nos détectives de choc.

Si je comprends bien, les jeux vidéo créent des terroristes ? Raison sans doute pour laquelle Bomber Man fut interdit en Irlande. C'est un peu de l'incitation à la débauche. Il y a donc eu attentat au sarin parce que les membres de la secte d'Aum "ont riposté comme dans leurs jeux". Passionnant. Si les jeux vidéo poussent au terrorisme, on peut alors supposer fort logiquement que les terroristes sont de grands joueurs de jeux vidéo. Par conséquent, l'Iran ou la Libye doivent être le premier marché au monde en termes de consommation de jeux vidéo. Élémentaire mon cher Watson ! Et dire qu'on pensait que les États-Unis, le Japon, la Grande-Bretagne et la France étaient les premiers sur la liste ! C'est une révélation. Tiens, je parle des États-Unis. Et cet autre attentat en Oklahoma ? Vivement que Bruno Birolli se penche sur ce cas épineux. Et paf ! Les jeux vidéo sont de retour. Ça tourne à l'obsession. C'est donc avec une logique implacable que B. Birolli analyse les membres de cette fameuse et détestable secte qui fait trembler le Japon, mais aussi le reste du monde. Une petite précision tout de même: avec une moyenne d'âge de 25 ans, on ne se trouve pas dans cette génération "Sega-Nintendo". Bien sûr, il doit y avoir des joueurs de jeux vidéo dans ces groupes, mais il y a aussi certainement des amateurs de bridge ou bien de Mah-Jong.

Je reprends donc le même raisonnement avec le bridge. Les joueurs de bridge, habitués à de longues parties acharnées où la passion du jeu laisse place à la haine, ont acquis un esprit de combativité hors du commun. Vindicatifs et sournois – techniques du bridge obligent – ils se sont sentis agressés lorsque leur grand gourou Shoki Asahara est devenu une star. Paranoïaques, ils ont donc, comme dans leur jeu, réagi avec finesse et perfidie en lâchant leur gaz dans le métro, tout cela pour protéger leur idole. Les Grecs de l'antiquité auraient certainement appelé ça un sophisme. Quoi qu'il en soit, le Nouvel Obs nous surprend sur ce coup-là. Espérons qu'il s'agisse là d'un impair et que les jeux vidéo seront à nouveau abordés avec lucidité dans les prochains numéros. Le contraire serait tout de même étonnant de la part d'un hebdo d'information.

Violente, osée, japonaise, voici la BD des Dragon Ball

"DBZ vous connaissez Dragon Ball Z, Sangiku, Bulma, Oolon, non plus ? C'est sans doute que vous en êtes resté à "Tintin" et la "Semaine de Suzette". Désolé, mais la mode dans les cours de récréation aujourd'hui est au Japon ! Pas à celui de Goldorak, ce bon vieux robot est fini, mort et enterré depuis belle lurette. L'heure est désormais à la poursuite de mystérieuses boules de cristal et aux arts martiaux. (...) "Ce que j'aime le plus ce sont les combats; et puis quelques scènes un peu osées", rougit Paul, treize ans. Car l'univers de DBZ rompt singulièrement avec les BD de notre enfance. Univers violent, ambiance guerrière et soft sex. (...)
À regarder TF1, rien d'inquiétant. Menacé par les foudres du CSA, le Club Dorothée aseptise la série du dessin animé en coupant les scènes les plus violentes ou à connotation sexuelle. Mais attention ! Si à la fin de l'émission vos enfants réclament de l'argent pour poursuivre leur rêve dans la BD Dragon Ball, lisez d'abord. Vous serez surpris d'y voir des petites filles montrer leur intimité à de vieux messieurs ou offrir leur culotte en récompense d'un service rendu ! (...) Le 1er mars, il y avait 761 000 bambins scotchés devant leur téléviseur soit 55,2 % de parts de marché et 70 % sur les 11-14 ans. "Un score plus qu'honorable", s'enorgueillit Gérald Ganascia, monsieur Audience à TF1. Pour Glénat, le manga représente aujourd'hui 20 % de ses ventes globales. (...) L'auteur de DBZ, Akira Toriyama, voulait arrêter la série. Prisonnier de son succès, il doit continuer. Banzaï !"

Le Journal du Dimanche n° 2519, le 9 avril 1995. Par Hugues Dangy (un article trouvé par nos deux reporters de choc Stéphane "Pichou" Pichavant et Sébastien "Surcouf" Dourdan).

Le phénomène DBZ frappe une fois encore! Goldorak n'est pas mort, il n'y a jamais eu combat, mais l'ancêtre du genre est sur la touche. Car violent, Goldorak l'était (et l'est toujours puisqu'on peut le regarder dans le Club Dorothée). Côté soft sex, il est vrai que Venusia n'aura jamais été une Bulma, une Deedlit (Lodoss) ou bien une héroïne de l'excellent Bastard. Pourtant, la tendance était amorcée avec ce Goldorak-là. Le temps pousse vers l'extrême. Ce qui était violent devient ultra-violent, alors que le

presse

Est-ce que l'informatique multiplie la bêtise ?

Le texte qui suit est un extrait d'une interview de Bruno Lussato, professeur de théorie des systèmes au Conservatoire National des Arts et
iers (CNAM) réalisée par Philippe
on. Dans un souci de brièveté, nous
ons conservé qu'une seule des mul-
s questions adressées à cet éminent
fesseur. Pour en lire et en savoir
, je vous renvoie directement à L'Évé-
ent du Jeudi où vous pourrez aussi
ver des articles de Claire Baldewyns
lexis Nekrassov sur le multimédia
s jeux vidéo.

dJ : Vous ne croyez donc pas que le
timédia va chasser le livre ?
: Aux États-Unis, on s'est aperçu que
tudiants vont encore vers les livres
dur". Ils les feuillettent, les sentent,
r voir s'ils leur sont ou non sym-
iques. Et ils peuvent les lire n'importe où. Avec l'interactif, tout cela disparaît. On est attaché à la machine comme un moucheron à la toile d'araignée. Et comment avoir cette vision globale et immédiate de l'ouvrage ? Comment faire jouer son instinct ? On ne feuillette pas par intuition dans l'interactif, mais par cheminement imposé. L'aspect humain et informel de la consultation est évacué. Si vous voulez comprendre pourquoi, sous la Terreur, des gens allaient à la guillotine sans protester, l'interactif ne vous aidera pas. Il peut vous donner des réponses quand il s'agit de domaines ou d'œuvres très formalistes, comme celles de Wagner, et qui développent des combinatoires.

L'Événement du Jeudi, n°491, du 31 mars au 6 avril 95.

Avant toute chose, je tiens à adresser un grand merci à Gilles Hebert d'Epron en Normandie pour ses multiples lectures et son œil critique. Cela fait, quelques remarques sur les propos de M. Bruno Lussato.

Une fois encore, voici un sujet pour un livre entier... Si vous lisez un jour "Notre Dame De Paris" - puisqu'on parle livre - vous y trouverez un passage où Victor Hugo oppose le livre à la pierre. La cathédrale et ses multiples messages opposée aux livres et ses diverses lectures. Un siècle après Hugo, le problème réapparaît sous une toute autre forme : les livres sont-ils concurrencés par les productions dites "multimédia" ? L'ordinateur aura-t-il raison du papier? À l'heure où l'on nous parle d'encyclopédies sur CD-Rom ou de recueils d'œuvres, les bibliophiles doivent-ils s'inquiéter ? Si vous n'êtes pas amateurs de livres, le problème se pose en d'autres termes : serez-vous un jour débarrassé de ces tas d'encre et de papier ? Les écologistes diront : la forêt amazonienne s'en sortira-t-elle, et nous avec ? De multiple questions pour autant de visions d'un seul et même problème. Alors que les productions multimédia n'en sont qu'à leur début, il est évident que la concurrence ne joue pas encore véritablement. Rien d'étonnant à ce que les étudiants américains restent friands de livres "en dur". De plus, les étudiants composent le public des bibliophiles par excellence. Impossible de poursuivre aujourd'hui ses études sans se plonger dans les livres. Ce ne sont pas les quelques encyclopédies CD-Rom qui viendront, pour l'instant, concurrencer la BN, comprenez la Bibliothèque Nationale. Le livre s'impose comme l'instrument indispensable de l'étudiant. Si l'on veut se projeter dans le futur, il n'en reste pas moins que les amateurs de livres préféreront toujours un bon vieux volume de Shakespeare à son intégrale en CD-Rom. En imaginant que tous les ouvrages du monde entier puissent bénéficier d'un support CD-Rom, le problème qui se posera alors sera celui de l'interface. Pourquoi ne pas imaginer une interface qui permette au "lecteur" d'appréhender en un seul regard toute l'œuvre, comme s'il s'agissait d'un livre ? D'autre part, ne s'agit-il pas d'une simple question d'habitude ? N'est-ce pas cela que M. Lussato appelle l'"instinct" ? L'aspect pratique du livre, qui semble constituer son point fort, peut tout à fait être concurrencé. Après tout, il ne s'agit que d'un problème "d'ergonomie" et donc de technique. Le "chemin imposé" des interfaces actuelles, ce caractère inhumain, ne peut-il pas être remplacé ? C'est une certitude, il le sera.

Peut-on alors imaginer que le livre disparaisse un jour ? Nombreux sont les films et les livres de science-fiction à imaginer un monde sans "bouquins". Le support écrit n'existe que par l'imagination et l'interprétation. C'est pourquoi il me semble vraiment difficile de comprendre : "pourquoi, sous la Terreur, des gens allaient à la guillotine sans protester, l'interactif ne vous aidera pas". Imaginez maintenant un documentaire sur la révolution en CD-Rom, bénéficiant d'une interface complète et ayant été réalisé par un panel d'experts en histoire mais aussi en informatique-pratique. Vous voilà alors projeté à l'époque de la Révolution. Vous avez à votre disposition des commentaires, des textes, des toiles et des musiques d'époque, le tout dans une même encyclopédie. Pour essayer d'entrevoir la psychologie des individus de cette époque, il vous faudra comprendre leur mode et leur cadre de vie avant de les comprendre eux-mêmes. Le support CD-Rom, plus sensuel (au sens propre du terme) sera certainement le plus à même de vous faire ressentir l'histoire des ces gens qui marchaient vers la guillotine. Le livre manque à cet égard de précisions. La seule imagination ne remplacera jamais les sens.

Le problème reste entier, mais je vous laisse imaginer un monde sans livres. Possible ou impossible ? Allez donc voir votre prof de philo si vous êtes en Terminale, et lancez donc la conversation !

---

sique "carpe" des jeunes filles glisse
gressivement vers le "sex symbol"
formes rebondies. L'évolution men-
étant une capacité – pour ne par
un atout – de jeunesse, les géné-
ns qui ne peuvent s'adapter s'offus-
nt et se choquent. Horreur ! Mal-
r ! Pourtant, il faut vivre avec son
ps. L'extrême séduit parce qu'il se
ge totalement d'une médiocrité
l'on veut ambiante. Une tendance
nette dans les dessins animés, mais
si dans les films ou bien encore
s la musique. Je ne fais pas l'apo-
e de la violence, loin de là. Mais la
ence d'un DBZ n'est jamais gratuite
morale reste omniprésente tout au long des épisodes. La lutte du Bien contre le Mal reste éternelle. Manichéen et toujours juste. Le sujet mériterait un livre entier, mais je vous laisse méditer en relisant les extraits de cet article tiré du Journal du Dimanche.

M. Dangy parvient à présenter la saga à un public de néophytes, en restant complet, précis et sans user des lieux-communs que l'on rencontre généralement dans ce genre d'article. La revue de presse est souvent critique, mais là il fallait féliciter l'auteur de cet article qui fera peut-être découvrir DBZ et l'univers bien plus vaste du manga en général, aux lecteurs de France et de Navarre.

ESPACE 3 games



SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00	NBA JAM	249,00
ADDAMS FAMILY VALUE	**429,00**	**NBA JAM T.E**	**299,00**
ANIMANIACS	299,00	NFL QUATERBACK 95	299,00
BATMAN ET ROBIN	349,00	NHL 95	299,00
BLACK HAWK	299,00	NIGEL MANSEL INDY	299,00
CANON FODDER	449,00	POWER DRIVE	399,00
DEMON'S BLAZON	449,00	PSG SOCCER	249,00
DONKEY KONG COUNTRY	**449,00**	SAILOR MOON	399,00
DRAGON	199,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EARTH WORM JIM	**399,00**	SOULBLAZER	449,00
FATAL FURY 2	299,00	SPIDERMAN TV	299,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00	**STAR GATE**	**349,00**
FIREMEN	499,00	**STREET RACER**	**299,00**
HAGANE	449,00	STROUMPFS	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	STUNT RACE FX	449,00
JUDGE DREDD	**429,00**	SUPER INDIANA JONES	299,00
JUSTICE LEAGUE	**429,00**	SUPER PUNCH OUT	449,00
KICK OFF 3	249,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299,00	TETRIS+ DR MARIO	389,00
LE ROI LION	399,00	TOP GEAR 3000	449,00
LE RETOUR DU JEDI	**299,00**	TRUE LIES	299,00
MAXIMUM CARNAGE(SPIDERMAN)	249,00	**VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP**	**299,00**
MORTAL KOMBAT 2	**399,00**	WARLOCK	299,00

GENIAL !!! * NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

PROMO SUPER NINTENDO

MICKEYMANIA	199,00	STAR WING	99,00

BUBSY	199,00
CLAYMATE	149,00
CHOPLIFTER 3	199,00
DAFFY DUCK	149,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00
DOUBLE DRAGON	149,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00
EQUINOX	199,00
F1 POLE POSITION	199,00
FLASH BACK	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00
HYPER V BALL	199,00
JIMMY CONNORS	149,00
JOHN MADDEN 95	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00
LEGEND	199,00
LEMMINGS 2	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	199,00
MICRO MACHINES	199,00
MORTAL KOMBAT	149,00

NBA JAM TE	299,00
NBA LIVE 95	199,00
PARODIUS	199,00
PIRATE OF DARK WATER	99,00
PITFALL	199,00
POPULOUS	169,00
RISE OF THE ROBOT	199,00
SHAQ FU	149,00
SKYBLAZER	199,00
SMASH TENNIS	199,00
SUPER KICK OFF	149,00
SUPER R TYPE	99,00
SUPER SWIV	199,00
SUPER TENNIS	99,00
SYNDICATE	199,00
TERMINATOR 2	199,00
TINY TOON	149,00
TRUE LIES	299,00
VORTEX	199,00
WING COMMANDER 2	149,00
WORLD CUP USA 94	199,00
WORLD LEAGUE BASKET	149,00
WWF RAW	299,00

MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER (EUR)	**399,00**
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00
CANNON FODDER	399,00
DRAGON(EUR)	299,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00
FATAL FURY II (JAP)	299,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**299,00**
FLINK(EUR)	369,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299,00
JOHN MADDEN 95	349,00
JUDGE DREDD (EUR)	**349,00**
JUSTICE LEAGUE (EUR)	**349,00**
KICK OFF 3 (EUR)	199,00
LAND STALKER (EUR)	399,00
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	399,00
NBA JAM (EUR)	249,00
NBA JAM T.E (EUR)	**299,00**
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00
NFL QUATERBACK 95	499,00
NHLPA 95 (EUR)	399,00
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	299,00

PROBOTECTOR (EUR)	299,00
PSG SOCCER (EUR)	299,00
ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
ROCK AND ROLL RACING (EUR)	399,00
RUGBY WORLD CUP (EUR)	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
SHINING FORCE II (EUR)	349,00
SOLEIL (EUR)	399,00
SPARKSTER (EUR)	299,00
SPIDERMAN TV (EUR)	299,00
STAR GATE (EUR)	**199,00**
STREET RACER (EUR)	**349,00**
STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
SYNDICATE (EUR)	**299,00**
TRUE LIES (EUR)	**199,00**
URBAN STRIKE (EUR)	**299,00**
X MEN 2 (EUR)	399,00
WARLOCK (EUR)	449,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 690 F

BONKERS (MICKEY)	249,00
BREATH OF FIRE	499,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	199,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	299,00
ILLUSION OF GAIA	399,00
MEGAMAN X 2	495,00
MIGHT AND MAGIC 3	495,00
OBITUS	399,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	199,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STUNT RACE FX	249,00
SUPER METROID	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	299,00
ULTIMA FALSE PROPHET	249,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	299,00
UNIRACER	299,00
WARIO WOODS	249,00
X MEN	399,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

FATAL FURY	149,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN SOCCER	149,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER BOMBERMAN 2	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	**129,00**
STREET FIGHTER 2	**99,00**
VORTEX	**149,00**
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

MEGA PROMOS M.D

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00
BLOOD SHOT (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CASTELVANIA (EUR)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
E.A HOCKEY + J.MADDEN (EUR)	99,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	299,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
KLAX (EUR)	99,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	129,00
LOTUS 2 (EUR)	149,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	149,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
PRINCE OF PERSIA (EUR)	169,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	69,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
STAR GATE (EUR)	199,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00
ZOOL (EUR)	99,00

SUPER FAMICOM

CHRONO TRIGGER *	649,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	**299,00**
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	**399,00**
FRONT MISSION	690,00
GOEMON FIGHT 2	299,00
NOSFERATU	**299,00**
RAMNA 1/2 4	**199,00**
R TYPE 3	199,00
SONIC BLASTMAN 2	299,00
YUYU HAKUSHO 2	299,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	299 F
DRAGON BALL Z5 (AVENTURE)	399 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
RAMNA 1/2 4	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
EYE OF THE BEHOLDER	149,00
ROYAL CONQUEST	99,00
RUSHING BEAT	99,00
RUSHING BEAT SHURA	**199,00**
SPACE ACE	99,00
SUPER METROID	199,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PROS	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249 F
MANETTE ASCII	99 F
ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE	395 F
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 F
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE	199 F

SUPER GAME MAGE
379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	69 F

CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE
N° 4 À11 129 F

DRAGON BALL : LE FILM 129 F

SEGA 32 X

SEGA 32 X	***1190***
COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
MORTAL KOMBAT 2	TEL
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
WWF RAW	349,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
rue Théophile Roussel
5012 PARIS -M° Ledru-Rollin
EL :(1)43 45 93 82
28 bd Voltaire
5011 PARIS -M° Voltaire
EL :(1)43 45 93 54

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

3 DO

3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux)
+ ALONE IN THE DARK (français) 3.290 F
3DO PAL GOLDSTAR + FIFA 2.990 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	375,00	OUT OF THIS WORLD	299,00
URNING SOLDIER	375,00	PATAANK	299,00
ANON FODDER	375,00	PISTOLET	349,00
ARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	QUARANTINE	299,00
ARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/pièce	**REBELL ASSAULT**	375,00
		RETURN FIRE	399,00
ORPSE KILLER	299,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
REATURE CHOCK	375,00	ROAD RASH	375,00
RIME PATROL	375,00	SAMPLER 2 10 DEMOS -TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
AEDELUS ENCOUNTER	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
EMOLITION MAN	369,00	SAMPLER 3	79,00
RAGON LORE	375,00	SEAL OF PHARAO	375,00
FA SOCCER	375,00	SEWER SHARK	275,00
ASH BACK	375,00	SEX (ADULTES)	279,00
IGHT STICK(POUR SIMULATION)	590,00	SHADOW WAR	375,00
EX	375,00	SHERLOCK HOLMES	249,00
RIDDERS	375,00	SHOCK WAVE	375,00
UARDIAN WAR	299,00	SHOCK WAVE . OP JUMPGATE	279,00
MERCENARY	375,00	**SLAM AND JAM 95**	369,00
TERNATIONAL SOCCER	TEL	SPACE PIRATE	369,00
ON ANGEL OF THE APOCALYPSE	349,00	STAR BLADE	375,00
MMIT	375,00	STAR CONTROL II	375,00
YPAD 6 BOUTONS	299,00	**SUPER STREET FIGHTER 2**	375,00
YPAD PANASONIC	349,00	SUPREME WARRIOR	375,00
LL	349,00	SYNDICATE	375,00
GA RACE	299,00	THE ELEVENTH HOUR	375,00
GAZINE + DEMO	50,00	THE LOST EDEN	375,00
CROCOSME	299,00	THEME PARK	375,00
NTEASER (ADULT)	279,00	**TOTAL ECLIPSE**	299,00
ST	375,00	VIRTUOSO	375,00
ED FOR SPEED	375,00	WAY OF THE WARRIOR	249,00
VASTORM	375,00	WING COMMANDER 3	369,00
FWORLD INTERCEPTOR	375,00		

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1 290 F
CD JAGUAR TEL

CARS	399,00	KASUMI NINJA	399,00
EN VS PREDATOR	449,00	PINBALL FANTASIES	349,00
BSY	399,00	POWER DRIVE	449,00
UTAL SPORT FOOTBALL	349,00	SENSIBLE SOCCER	449,00
NNON FODDER	449,00	SYNDICATE	449,00
ECKERED FLAG II	299,00	TEMPEST 2000	399,00
UB DRIVE	249,00	THEME PARK	449,00
AGON : LA VIE DE BRUCE LEE	299,00	VAL D'ISERE	399,00
OM	449,00	WILD CUP SOCCER	399,00
HT FOR LIFE	TEL	WOLFENSTEIN 3D	399,00
VER STRIKE	399,00	ZOOL 2	399,00
N SOLDIER	449,00	MANETTE	299,00

PLAY STATION

PSX + 1 JEU AU CHOIX 3 990 F

KER ROAD	490,00	KILEAK THE BLOOD	490,00	RIDGE RACER	490,00
SMIC RACE	590,00	KING FIELD	490,00	SPACE GRIFFON VF9	490,00
ME CRACKER	490,00	MANETTE	299,00	STAR BLADE	490,00
ITASTIC PINBALL	490,00	MEMORY CARD	249,00	TEKKEN	490,00
NNER HEAVEN	490,00	MOTOR TOON	490,00	TOSHINDEN	490,00
STICK	590,00	PARODIUS	490,00	TWIN BEE	490,00
IPING FLASH	490,00	RAIDEN PROJECT	490,00	TWIN GODESS	590,00

NEC

PC ENGINE GT 990 F

PC FX 3 990 F

BATTLE HEAT	590,00
04 CHAMPION	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499,00

MEGA CD

MULTIMEGA + 3 CD 2 490 F

32X NIGHT TRAP (EUR)	299,00
32X SLAM CITY (EUR)	299,00
32X SUPREME WARRIOR (EUR)	299,00
BATTLE CORP (EUR)	399,00
CORPSE KILLER (EUR)	199,00
DUNE (EUR)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00
MISTERY MANSION(EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
NBA JAM (EUR)	399,00
NIGHT TRAP (EUR)	399,00
ROAD RASH (EUR)	399,00
SLAM CITY (EUR)	199,00
SOULSTAR (EUR)	399,00
STARBLADE (EUR)	399,00
SUPREME WARRIOR (EUR)	199,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

SATURNE Version PAL

SATURNE + VIRTUA FIGHTER 3 690 F

ASTAL	490,00	MANETTE	299,00
CLOCK WORK		MEMORY CARD	299,00
KNIGHT	399,00	PANZER DRAGON	490,00
DAEDALUS	490,00	VICTORY GOAL	490,00
DAYTONA USA	549,00	VIRTUAL HYDLIDE	490,00
GOTHA	490,00		

NEO GEO

.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 — 99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB — 200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	399,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	790,00
FATAL FURY II	490,00
FATAL FURY III	1590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	790,00
SAMOURAI SHODOWN II	690,00
SPINMASTER	490,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	790,00
SUPER SIDE KICK 3	1390,00
TOP HUNTER	690,00
VIEW POINT	790,00
WIND JAMMERS	690,00
WORLD HEROE II	490,00
WORLD HEROES II JET	790,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD + FATAL FURY 3 3490 F

3 COUNT BOUT	399,00
AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL 2020	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
BURNING FIGHT	299,00
CYBER LIP	399,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	449,00
FOOTBALL FRENZY	399,00
GALAXY FIGHT	449,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KING OF MONSTER 2	399,00
LAST RESSORT	399,00
MAGICIAN LORD	399,00
MUTATION NATION	449,00
POWER SPIKES 2	399,00
PUZZLE BOBBLE	399,00
ROBO ARMY	399,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
SAVAGE REIN	449,00
SENGOKU 2	399,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
SUPER SIDEKICK 3	449,00
TOP HUNTER	399,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	399,00
WINDJAMMER	399,00
WORLD HEROES II JET	399,00

ON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
rais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

lode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° ....
es chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../.............. Signature :

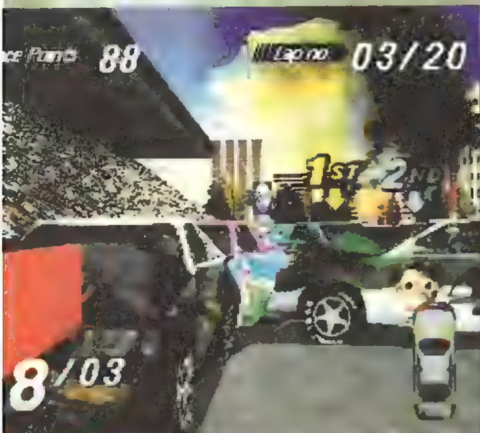
OUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

R E P O R T A G E D E T S R



Exceptionnel, Énorme et Étonnant. Trois E pour l'E3, l'Electronic Entertainment Expo de Los Angeles. L'un des salons les plus importants consacré aux jeux vidéo se tenait du 11 au 13 mai dernier entre Hollywood et Beverly Hills. Pourtant, pas de Brenda ni de Dylan dans le vaste Convention Center qui accueillait les dizaines d'éditeurs du monde des jeux vidéo, mais une impressionnante variété de produits de tous horizons. Sega brillant, Sony étonnant et Nintendo à la fois génial et décevant, tous avaient répondu présent pour ce premier E3. Si le parc de productions 16 bits diminue graduellement à chaque nouveau salon, les nouveautés 32 bits font quant à elles leur véritable première apparition sur un salon US. Ne manquaient que les empreintes Saturn et PlayStation sur Hollywood Boulevard pour célébrer l'événement.







E3 the next gen

NINTENDO

ULTRA

64™

Le lapin de la NU64 !

Dans notre si pittoresque langage, nous avons une expression qui résume assez bien l'affaire : poser un lapin. Cela veut dire donner rendez-vous et ne pas venir. C'est un peu ce que Nintendo a ici fait avec l'Ultra 64. Jamais Nintendo n'avait annoncé que l'Ultra 64, la NU64, serait là, pourtant, tout le monde l'attendait et personne ne l'a vue finalement... Triste vérité. Si lapin il y a, il prend alors sans doute l'allure de la date de sortie de l'Ultra 64. Initialement prévue pour la fin 95 - c'est Nintendo qui l'a dit , l'Ultra ne sortira aux États-Unis qu'au mois d'avril 96. Mieux vaut tard que jamais, diront les optimistes, mais pour les autres, les impatients, la déception est de taille. Bien sûr, Nintendo se rattrapait avec des produits de qualité (Killer Instinct et Donkey Kong Country 2), mais avec un seul cliché de la machine en guise d'information, il y avait de quoi se sentir lésé. D'autant plus que l'Ultra 64 n'aura peut-être pas cette allure-là au bout du compte, puisqu'il ne s'agit que d'un prototype. Bref, l'Ultra 64 reste plus discrète que jamais (c'est le syndrome Casper), mais avec des produits d'une qualité inégalée sur la tranche des consoles 16 bits, Nintendo s'assure le leadership du dernier quart de l'année 95



eration

Los Angeles : Sony

Comme tout le monde attendait Sony, personne n'a été déçu. Avec un stand gigantesque, des dizaines de nouveaux produits pour la PlayStation, Sony avait vu les choses en grand. Avec l'étonnante prestation de Psygnosis, Sony pouvait s'enorgueillir d'avoir les jeux les plus étonnants du salon, si l'on excepte le Killer Intinct de Nintendo ou le Virtua Cop Saturn de Sega. On retrouvait bien entendu des titres que nous connaissons déjà comme Toh Shin Den, Ridge Racer, Jumping Flash, Tekken... mais aussi pas moins de 50 nouveautés de tous les horizons. Les développements PlayStation vont bon train, autant que les développements Saturn. En effet, nombre de produits seront disponibles simultanément sur les deux standards. Pour cette raison, vous rencontrez, dans le détail de ces jeux, des précisions sur les versions à paraître. C'est ainsi qu'un jeu PlayStation pourra être adapté sur Saturn, 3DO ou encore PC CD-Rom. Lisez donc attentivement chacun de ces articles afin de savoir quels seront les titres à paraître sur les diverses machines.



Destruction Derby *Editeur Psygnosis*

Appelé Demolish'em Derby en Europe, ce jeu s'affirme comme l'un des titres les plus impressionnants du salon. Le joueur se retrouve au volant d'un bolide lancé à fond dans des courses de stock. C'est aussi fun que techniquement impressionnant. Très proche d'un Ridge Racer, ce jeu de courses vous permettra d'affronter 19 autres concurrents. Il faut bien entendu foncer sur ces circuits, mais aussi prendre garde de ne pas exploser son véhicule. En effet, pas question de détruire les autres véhicules sans être soi-même endommagé. Les débris de voitures volent lors des collisions, les bolides dérapent, fument et se disloquent dans un brouhaha hyper réaliste. Mapping, effets de transparence, animation 3D temps réel...









aux anges



Power Sports Soccer



Editeur Psygnosis

Power Sports Soccer est l'un des tous premiers produits PlayStation développé en France par Psygnosis. Si vous croyez avoir tout vu dans le domaine des simulations de football, détrompez-vous. Cette simulation se veut très réaliste aussi bien dans ses graphismes que dans sa «jouabilité» sur le terrain. Le joueur peut à loisir, durant les matches, zoomer sur l'action quand bon lui semble, de façon à apprécier par exemple un tackle litigieux. Bien que la version présente sur le salon soit loin d'être définitive, nous pouvons d'ores et déjà vous dire que les supporters se feront entendre dans les tribunes, qu'il y aura un grand nombre d'astuces pour prolonger la durée de vie du jeu, et qu'il sera possible de «coacher» chaque joueur. Une grande simulation qui fera découvrir les plaisirs du jeu vidéo à tous ceux qui adorent le football sans connaître la PlayStation.









La vie de salon



299 $, voilà le prix de la PlayStation aux États-Unis. La nouvelle, de taille, a été annoncée lors de la conférence d'inauguration de l'E3, le jeudi 11 mai au matin. Attention néanmoins, de source Sony, la machine ne devrait pas être commercialisée en France à ce tarif. Pour l'Europe, le prix devrait être de toute façon supérieur à 2 000 francs. Cette bonne nouvelle ne profite donc qu'aux joueurs d'outre-Atlantique et à eux seuls. D'autre part, il s'agit là d'un prix hors taxe, ce qui devrait placer la machine à approximativement 349 $. Enfin, pour que vous sachiez tout sur tout, la date de sortie de la PlayStation aux États-Unis a été fixée au samedi 9 septembre 1995. Pour ce qui est de la France, il faudra encore attendre pour savoir



Interview de Phil Harisson

Joypad : Vous êtes le responsable européen de la communication. Quels seront les moyens mis en œuvre d'un point de vue publicitaire, pour faire connaître cette nouvelle machine qu'est la PlayStation ?

P.H. : Sans rentrer dans les détails des budgets, Sony investira 40 millions de livres (NDLR : soit environ 300 millions de francs) pour toute l'Europe pour le lancement de la PlayStation.

(suite au verso)

Wipe Out

Editeur : Psygnosis



Un rapide coup d'œil sur ce jeu dont nous vous expliquons le détail dans nos Zooms spécial E3. Des courses de vaisseau, un jeu en réseau, des circuits complètement fous où les sensations de dénivelé sont incroyables... autant de bonnes raisons pour en lire le Zoom. Ce jeu devrait être disponible en décembre 95 dans une version PlayStation, mais aussi PC CD-Rom.

Assault Rigs

Editeur : Psygnosis

Certains d'entre vous se souviennent-ils du film de Walt Disney intitulé Tron ? Assault Rigs s'inspire directement de certaines scènes du film, en ce qui concerne les graphismes. Regardez donc les clichés, vous comprendrez. Assault Rigs reprend un peu le même esprit d'un Cybersled de Namco. Deux tanks s'affrontent dans une arène futuriste où tous les coups sont bons pour gagner. Assault Rigs peut se jouer à deux simultanément en reliant deux PlayStation entre elles, les machines n'ayant aucun problème à gérer ces combats en 3D temps réel. Pour s'en sortir, chacun aura bien entendu à sa disposition tout un arsenal de guerre (fumée de protection, flaque d'huile, missile, etc.). Tout comme la plupart des jeux Psygnosis, ce jeu sera disponible pour la PlayStation aussi bien que pour les PC CD-Rom.



Lemmings 3D

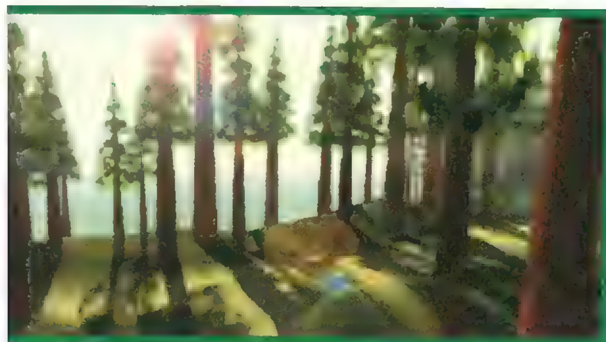
Editeur : Psygnosis

Depuis le temps qu'on nous parle de Lemmings, voici l'occasion d'en devenir un. Mine de rien, vous allez vous apercevoir que la vie de Lemming n'est pas toujours simple. Le principe du jeu reste identique aux autres versions. Dans un niveau donné, il faudra user d'adresse mais surtout d'intelligence pour atteindre la sortie. Cette fois, vous dirigez les Lemmings, mais vous pouvez aussi les incarner (d'où le titre !). Le résultat est alors un Jumping Flash, mais beaucoup plus subtil. Avec 100 niveaux dans des mondes différents (SF, Égypte, Militaire...) et 9 ordres différents par Lemming, le joueur n'aura pas le temps de s'ennuyer. Et en plus, les Lemmings vous parlent désormais - support CD aidant - ! Un classique mis au goût du jour qui sera lui aussi disponible sur PC CD-Rom.



Parasite





Myst

Editeur Psygnosis

Connu de tous les possesseurs de PC CD-Rom, Myst est ce que l'on appelle un jeu d'aventure graphique. Bénéficiant d'un scénario particulièrement riche et complexe, Myst emmène le joueur dans un univers superbe où les énigmes se succèdent, toujours plus difficiles. Un jeu o % action. Un jeu «light» en d'autres termes.

ESPN Extreme Games





Editeur :Sony Imagesoft

Sony accompagne sa PlayStation de produits faits maison. Sony Imagesoft rejoint le camp des développeurs avec plusieurs produits dont cet ESPN Extreme Games. Si vous ne le saviez pas, ESPN est une chaîne télévisée américaine dédiée aux sports. Les séquences «Extreme» proposent des images de skateboard, de sauts à l'élastique, de parachutisme, de ski «haute perf» ou encore d'autres sports que seuls les accros à l'adrénaline peuvent apprécier. Chez les êtres humains normaux, ce genre de pratiques se termine généralement par une énorme tâche de sang sur un gros mur en béton ou un sapin dans un cadre plus champêtre. Bref, cela pour dire que ce ESPN Extreme Games va vous emmener dans des courses en roller complètement folles. Semblable à un Road Rash, puisque l'on peut aussi cogner ses adversaires, ce jeu vous fera découvrir des paysages somptueux puisque l'accent a particulièrement été mis sur les six différents décors. Mais les sports «extrêmes» ne se limitent pas aux seuls rollers et le joueur pourra aussi essayer



le Moutain Bike, le skateboard ou encore la street luge. La diversité semble être l'autre atout de ce jeu très amusant bénéficiant d'un mode "deux joueurs" sur écran «splitté». Si un voyage à travers les USA, de l'Utah en passant pas Hollywood et San Francisco vous tente, ESPN E.G. est alors fait pour vous, que vous ayez une PlayStation ou bien un PC CD-Rom.

près Tron, c'est au tour du film fantastique Hidden de faire des émules. Dans ce jeu t-them-up «next generation», le joueur ımera un être humain habité par une «chose» ue de l'espace, comprenez un Alien. Rien à cependant avec les vilaines bêtes de Ridley tt. Ce gentil Alien veut empêcher certains de congénères de venir perturber la paix sur e. En effet, des dizaines d'autres Aliens sont ı sur place et ont transformé de charmants yens de la planète en monstres hideux. Votre ıe est d'empêcher que la race humaine ne ›araisse de la surface du globe. Superbe, ce exploite les capacités graphiques de la Station, reléguant au placard cette 3D qui nde un peu partout. La version PlayStation suivie de près par une version PC CD-Rom.

La vie de salon

...Comme nous souhaitons toucher un large public, nous utiliserons tous les moyens de communication mis à notre disposition comme le cinéma, la télévision, la radio, les magazines généralistes et spécialisés et d'autres plus originaux.

■ Joypad : Quand cette campagne devrait-elle commencer ? En septembre, pour la sortie de la machine ?

■ P.H. : Cette campagne a déjà commencé et s'accentuera vers la fin de l'été. Nous traitons d'ores et déjà avec les magazines tels que le vôtre, mais aussi avec des généralistes afin de faire connaître petit à petit la PlayStation. D'une manière générale, les gens «branchés», attirés par les technologies dernier cri, connaissent déjà la PlayStation. Quant au grand public, nous commencerons à le toucher aux alentours de Noël 95, mais ce n'est qu'en 96 qu'il sera vraiment sensible à la PlayStation.

■ Joypad : Qu'est-ce que cela implique en terme de communication ?

■ P.H. : Qu'il faut adapter le message en fonction du public. Le grand public sera sensible au prix, à la fiabilité et à la rentabilité, mais certaines personnes seront sensibles au style, aux performances, à la crédibilité qu'apporte Sony... La machine possède autant d'atouts qu'il peut y avoir de centres d'intérêt. Il s'agit de l'une des machines les plus puissantes à l'heure actuelle, elle permet au joueur de découvrir la dimension du CD-Rom. Sony apporte à ces nouvelles technologies son savoir-faire en matière de cinéma, musique, jeu vidéo (car nous développons aussi). La PlayStation est au centre de nombreuses autres activités. Mais il ne s'agit pas néanmoins de «multimédia». La PlayStation reste pour l'instant une machine de jeu et de jeu uniquement, bien qu'elle ait les capacités de faire de nombreuses choses différentes. Notre public est tout d'abord un public de joueurs.

■ Joypad : Dans le futur, n'envisagez-vous pas d'apporter autre chose que du jeu vidéo par le biais de la PlayStation ?

■ P.H. : Il est possible de placer beaucoup de choses sous l'appellation "jeu vidéo". La PlaySation apportera tout d'abord de nouveaux genres de jeux. Des simulations ultra réalistes, ou des expériences digitales nouvelles. Le but ne sera alors plus de tuer tout ce qui bouge ou bien d'obtenir le meilleur score. Le plaisir sera aussi de découvrir des décors 3D exceptionnels ou des musiques uniques. Le plaisir sera alors peut-être plus celui de la découverte d'endroits «virtuels». La PlayStation a suffisamment de capacités pour offrir ce nouveau genre. Nous avons des pojets passionnants en ce qui concerne l'avenir de la PlayStation.

(suite au verso)

Twisted Metal

Editeur : Sony Imagesoft

Vous ô lecteur bien aimé, qui vous sentez l'âme d'un cascadeur, ce jeu est fait pour vous. Le principe est bien simple : vous prenez le volant d'un véhicule parmi les douze proposés (camion, taxi jaune, voiture de flic, etc.) et vous partez dans une arène où les ennemis ne manquent pas, avec pour mission de faire un carton. À coup de lance-flammes, de missiles et autres armes prohibées dans de tels véhicules, vous aurez l'occasion d'affronter d'autres véhicules. Tremplins et embûches viennent bien sûr agrémenter le tout pour un jeu d'action entièrement en 3D et bénéficiant des mêmes techniques d'animation qu'un Doom. Le jeu pourra se jouer à deux simultanément grâce au câble link PlayStation et sortira ultérieurement sur PC CD Rom.





Warhawk

Editeur : Sony Imagesoft

Autre produit Sony Imagesoft, Warhawk est une simulation de combat. Aux commandes d'un vaisseau de combat, le joueur explore différentes contrées en suivant la philosophie du «search and destroy». Autrement dit, pas de quartier. Dans un univers entièrement en 3D, le joueur peut aller où bon lui semble. Trois vues sont disponibles, deux de l'extérieur, une à l'intérieur du cockpit, pour des sensations très fortes. Impressionnant visuellement, Warhawk manque étrangement d'originalité pour un jeu PlayStation. Derrière ce simulateur, on trouve l'équipe de SingleTrac Ent. qui s'occupait aussi des simulateurs de la NASA. Malgré tout, avec six missions différentes seulement, Warhawk ne semble pas être un hit en perspective.



Krazy Ivan

Editeur : Psygnosis

Dans les steppes russes, Krazy Ivan (nom qui fait habilement allusion à la Poursuite d'Octobre Rouge) fait sa loi. Dans ce killer 3D dans la lignée des Doom, vous incarnerez un gigantesque robot à l'incroyable potentiel de destruction. En l'an 2086, Krazy Ivan se chargera de renvoyer chez eux des Aliens venus sur terre, leur faisant ainsi comprendre qu'il ne faut pas confondre Club Med et planète Terre. Les héros viennent désormais aussi de l'est, et Crazy Ivan va devoir ainsi prouver au monde entier que la Russie peut elle aussi sauver le monde. Un jeu entièrement en 3D dans lequel il est possible de se déplacer pratiquement où l'on veut pour rechercher des survivants humains, ou pour mettre sa pince cybernétique sur de nouvelles armes. La chasse est ouverte.



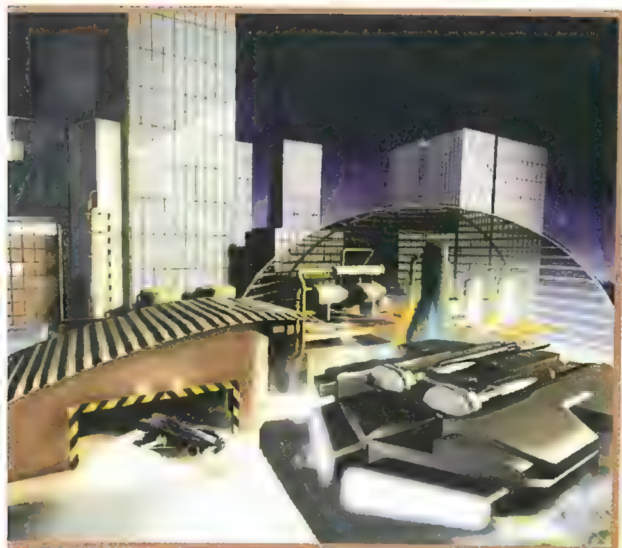




Elric : the Almon's Mission

Editeur : Psygnosis

Les fans de jeux de rôles et de l'œuvre de Michaël Moorcock en particulier devraient être ravis d'apprendre qu'un jeu portant le nom d'Elric et s'inspirant de la célèbre saga est en préparation sur PlayStation. Jeu d'aventure/action en 3D, ce périple du Melnibonéen le plus célèbre devrait être aussi somptueux que passionnant, scénario oblige.



Développé par la société française Microïds, et édité par Psygnosis, Entropy inaugure une nouvelle ère de jeu sur PlayStation. Entropy est un jeu de stratégie/action. Commander d'une planète, il en assure la défense, la prospérité (rien à voir avec le roi du Pain d'épice) et la survie. Une tâche complexe qui n'est pas sans rappeler Simcity et autres Genesia ou Utopia. À ces phases de réflexion intense ont été ajoutées des scènes de combat en 3D où il est possible de diriger ses vaisseaux, mais aussi de se retrouver à bord. Un jeu qui n'en est qu'au tout début de son développement, mais qui semble d'entrée très original, surtout sur PlayStation.

Entropy *Editeur : Psygnosis*

Team 47 Goman

diteur : Coconuts Japan

n l'an 2163, un monstre portant le nom de l'enfant de Némésis atterrit sur Terre en détruisant tous les humains qu'il contre. Un seul peut l'arrêter, c'est le robot GoMan. Avec une me digne des meilleurs moments de Godzilla, Coconuts Japan is concocte un jeu de baston 3D dans l'esprit d'un Toh Shin ı. La version présente sur le salon n'était avancée qu'à 10%, is ce titre aura du mal à détrôner son prédécesseur de Takara.





Juste un mot sur ce jeu dont on ne sait pratiquement rien, si ce n'est qu'il s'agit d'un jeu d'aventure dans lequel vous incarnerez Gauvain, le neveu du roi Arthur. Les Chevaliers de la Table ronde font ici leur première apparition dans le monde des jeux vidéo.

Editeur : Psygnosis

Chronicles of the sword

G Police

Editeur : Psygnosis

Prévu pour janvier 96, ce titre vous met aux commandes d'un vaisseau chargé de la surveillance urbaine. En pleine ville, au milieu des bâtiments, il faudra donner la chasse aux brigands du second millénaire. Entièrement en 3D, ce jeu s'annonce particulièrement impressionnant. Un shoot-them-up comme vous n'en avez jamais vu.



La vie de salon

... La variété et la puissance de Sony permettront de nombreuses applications. Sony a beaucoup investi dans le câble ou les technologies du satellite, les techniques de digitalisation de l'image, les réseaux avec centre serveur, la musique... toutes ces technologies auront des répercussions sur la PlayStation.

Joypad : La PlayStation n'a-t-elle pas les capacités d'attirer un public plus adulte ?

P.H. : Nous toucherons d'abord les joueurs de 15-16 ans et ensuite les jeunes adultes, les 2. ans et plus, les habitués des salles d'arcade. Ensuite, nous toucherons les autres joueurs. C'est en partie à cause du prix que les jeunes joueurs ne pourront pas découvrir l'univers de la PlayStation dans un premier temps. Les adultes, quant à eux, pourront être séduits par la multitude des jeux de la Playstation comme les simulations très réalistes de golf ou bien de football.

Joypad :Alors que nous parlons des jeux, vous n'avez toujours pas annoncé avec exactitude la date de la sortie de la PlayStation en France.

P.H. : Nous sommes en discussion actuellement avec les distributeurs afin de déterminer le moment le plus adéquat pour la sortie de la console. Nous annoncerons la date officielle d'ici très peu de temps. Idem pour les jeux à paraître.

Joypad : La France semble bénéficier de toute votre attention. En va-t-il de même pour les développement sfrançais ?

P.H. : Nous travaillons actuellement avec les principaux développeurs français, afin de produire des jeux qui seront spécifiques au marché français. Nous travaillons avec Psygnosis France bien entendu, mais aussi Delphine Software, Atreid Concept, Infogrames, Cryo, Adeline Software (ceux qui ont fait Little Big Adventure pour PC), Silmarils, Amazing Studios (NDLR : pour le jeu Heart of Darkness)...

Joypad : Et que pensez-vous des produits français en général ?

P.H. : Je pense que les développeurs français ont fait, ces dernières années, la démonstration de leurs talents. Leurs produits se distinguent des autres par des histoires riches, des graphismes très particuliers qui donnent un genre unique, la fameuse «French Touch». Il y a beaucoup de développeurs très talentueux en France. D'une façon beaucoup plus générale, en ce qui concerne les développements, nous comptons avoir entre 40 et 5. jeux PlayStation d'ici la fin de l'année.

Joypad : Et pour ce qui est des prix des jeux ?

P.H. : On ne peut pas vraiment se prononcer à l'heure actuelle. Les jeux PlayStation devraient être aux alentours de 40 livres, soit approximativement 350 francs. Mais nous comptons baisser rapidement les prix une fois que le parc de PlayStation se sera développé en Europe.

Joypad : Merci

Street Fighter : The movie

Editeur : Capcom

Je ne m'attarderai pas sur ce produit dont nous vous avons d'ores et déjà parlé. Street Fighter change de look et se met aux personnages digitalisés. On retrouve dans ce jeu Jean-Claude Van Damme, Kylie Minogue et Raul Julia filmés pour l'occasion. Seuls deux combattants étaient disponibles sur le salon, Ruy et Cammy. L'occasion pour nous de voir que les coups de Street Fighter n'ont pas changé - bien que de nouveaux coups soient disponibles comme les Double Attacking - et que cette version n'appporte que de nouveaux graphismes. Autre Street Fighter en préparation, Street Fighter Legends. Il s'agit en fait du nom définitif de ce jeu qui s'appelait il y a encore deux mois Street Fighter Zero. Ce nouveau Street Fighter est en fait une espèce de "Best Of" qui ravira les fans. Quant au Street Fighter Animated, le dessin animé interactif, il devrait voir le jour début 96, mais il n'était pas présent sur le salon.

Solar Eclipse

Editeur : Crystal Dynamix

Éditeur habitué à la 3DO, Crystal Dynamix tâte le terrain du côté de la PlayStation aussi bien que de la Saturn. En effet, tous les développements de Crystal Dynamix sont menés en parallèle sur ces deux nouvelles consoles. Vous pouvez donc vous dire que, bien que ces jeux soient répertoriés dans le «chapitre» PlayStation, ils sortiront aussi et quasi simultanément sur Sega Saturn. Solar Eclipse, véritable suite de Total Eclipse, C.D. propose un shoot-them-up haut en couleurs. Textures et décors 3D seront bien évidemment de la partie avec, en plus, 40 minutes de Video Full Motion, ceci dans le but d'étoffer le scénario. Les amateurs de série TV retrouveront pour l'occasion Claudia Christian, le Major Kelt de la série Babylon 5 diffusée sur Canal+. Un shoot-them-up 100 % action que l'on retrouvera aussi bien sur PlayStation que sur Saturn et 3DO.

Alien Trilogy

Editeur : Acclaim

Alors qu'on ne savait pratiquement rien d'Alien Trilogy, Acclaim présentait sur son stand une version PlayStation jouable. Inutile de vous dire que tout le monde voulait s'essayer à un jeu qui rappelle le Alien vs Predator de la Jaguar (il y a quelques bons jeux sur Jaguar, sachons nous en souvenir !). Dans l'esprit d'un Doom, le jeu vous invite à découvrir des bases spatiales ainsi que des vaisseaux peuplés d'Aliens. Le but du jeu est bien entendu très simple : faire un carton et sauver sa peau. L'animation 3D est rapide, l'ambiance glauque à souhait, et le joueur peut utiliser son fusil mitrailleur ou son lance-grenades contre ces Aliens qui rampent, courent, sautent et tuent. Un excellent jeu d'action qui prouve qu'Acclaim sera l'un des principaux acteurs sur le segment 32 bits.

Blood Omen : Legacy of Kain

Editeur : Crystal Dynamix





Fini les héros aux dents blanches et à l'immaculée morale. Crystal Dynamix présente une aventure hors du commun qui met en scène un anti-héros violent et vampire, assoiffé du sang de meurtriers sans foi ni loi. Le joueur incarnera Kain, un vampire du pays de Nosgoth. Pour survivre, Kain doit se nourrir du sang des êtres vivants. Mais son but est avant tout de redevenir humain et mortel - c'est clair, il est taré. Kain se transforme en chauve-souris, en loup, en brouillard, utilise plus de 30 sorts en combat et allume les méchants à grands coups d'épée. Avec 25 minutes d'images 3D et 1 heure de véritables dialogues, Legacy of Kain s'annonce être un très bon titre pour PlayStation autant que pour Saturn et 3DO. Mêlant action et aventure, ce titre promet d'être un bon bain de sang qui, d'après C.D., se destine avant tout à un public mature.



Slam'n Jam'95

Editeur : Crystal Dynamix



Peu de jeux de basket-ball ont à ce jour été annoncés pour la PlayStation. Avec Slam'n Jam'95, Crystal Dynamix semble tenir un titre particulièrement fort. Après avoir utilisé les techniques de rotoscoping, les développeurs sont arrivés à obtenir une animation très réaliste des dix joueurs présents sur le terrain. De plus, l'accent a particulièrement été mis sur les bruitages de façon à optimiser le réalisme. Cette première simulation de basket-ball pour PlayStation semble bien être une réussite.



Total Eclipse

Editeur : Crystal Dynamix

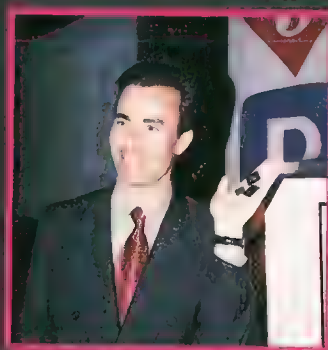
Après un franc succès sur 3DO - il s'agissait du premier jeu valable de la machine - Total Eclipse s'apprête à débarquer sur PlayStation. Une fois encore, rien de bien subtil puisque le joueur, aux commandes d'un vaisseau interstellaire, doit abattre la multitude d'ennemis qui se précipitent sur lui. Shoot-them-up classique, Total Eclipse se distingue des autres titres de ce genre par des décors superbes texturés à souhait. La version PlayStation aura pourtant son lot d'innovations, puisqu'il sera possible de sauvegarder ses parties - ce qui était impossible sur 3DO - et que l'on rencontrera de nouveaux boss.

La vie de salon

Lors de l'E3, Capcom fêtait son dixième anniversaire. Dix ans de Street Fighter diront les mauvaises langues, dix ans de jeux de qualité, diront les autres.



Du côté de chez Nintendo/Squaresoft, on pouvait voir la version US de Chrono Trigger. Ce fantastique jeu d'aventure devrait par conséquent être, dès le mois de septembre 95, disponible à la vente aux States, mais aussi en France en import. Inutile de dire qu'en anglais, on comprend tout de suite tout plus facilement



Trip Hawkins, lors de son allocution du mercredi 10 mai. Pour cette soirée 3DO, le big boss de la firme américaine avait décidé de dévoiler la nouvelle génération de 3DO baptisée M2. Se plaçant sur les consoles 3DO traditionnelles, le M2 en améliorera considérablement les capacités. On peut être impatient de voir le résultat

Le CD audio des musiques de Tempest 2000 devrait être vendu avec le lecteur CD-Rom Jaguar. Si, tout comme nous, vous avez apprécié ces musiques, vous pourrez aussi les retrouver dès le mois prochain dans notre Joybank nationale

Autre CD audio, celui de Killer Instinct qui sera offert avec la cartouche Super Nintendo lors de sa sortie pour la rentrée 96. Sur ce CD, un total de 15 titres, toutes les musiques du jeu étant composées par Rare





Off World Interceptor

Editeur : Crystal Dynamix



Les possesseurs de 3DO connaissent depuis longtemps déjà ce jeu complètement «destroy». Le principe est véritablement très simple. Au volant d'une buggy surpuissante dotée d'armes non moins surpuissantes, il va vous falloir forcer les lignes ennemies et pénétrer dans une contrée fort hostile. Le scénario n'est pas original, ce qui tombe assez bien puisque le jeu ne l'est pas non plus. Suivant les caprices du relief, votre véhicule avance où bon lui semble -toujours plus loin ! - et détruit tout ce qui lui passe devant le nez. La société Crystal Dynamix prouve une fois encore que les textures n'ont plus aucun secret pour elle, et l'on s'amuse au moins cinq minutes à grimper partout et à tirer dans tous les sens. Heureusement, il existe une option "deux joueurs" qui permet de s'amuser encore plus.



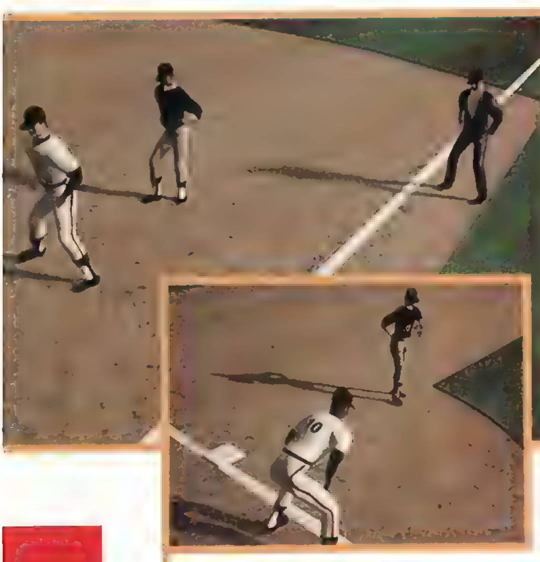
Blazing Dragons

Editeur : Crystal Dynamix





Si vous êtes un «originality-hunter», sans doute serez-vous séduit par ce titre particulièrement surprenant que l'on pouvait essayer sur ce salon. Vous allez tout de suite comprendre que ce jeu n'est pas un titre comme les autres. Il s'agit en effet d'un jeu auquel Terry Jones, ancien membre des célèbres Monty Python, a participé. Vous imaginez tout de suite le résultat de ce jeu où l'humour anglais est bien entendu omniprésent. Le Blazing Dragons est en fait le pire cauchemar du roi Arthur. Entre l'inquisition espagnole et ces satanés dragons, ce pauvre roi ne sait plus où donner de la tête. Dans ce cauchemar, Camelot, la cité des Chevaliers de la Table ronde, est habitée par des dragons dont Flicker, un jeune novice. Celui-ci doit trouver le moyen de vaincre Sir George, le Dragon Noir. Entre un combat de catch entre pouces (!) et un envoi de chats sur la citadelle adversaire, on risque bien de ne pas s'ennuyer. Ce jeu très «britsih» devrait êre aussi disponible pour Sega Saturn.



3D Baseball'95

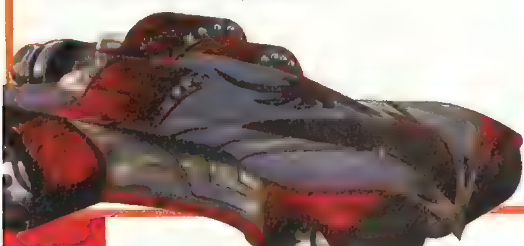
Editeur : Crystal Dynamix

Après le surprenant, pour ne pas dire pitoyable base-ball de Konami (trop japonais sans doute), Crystal Dynamix nous prépare une simulation de ce sport number one au pays du Soleil-Levant. Cette fois-ci, les amateurs de nouveautés risquent de ne pas être déçus. En effet, tous les personnages du jeu ont été modélisés en 3D grâce à la technique du Real Motion Control. Les joueurs américains seront aussi heureux d'apprendre que le jeu sera accompagné des commentaires de Van Earl Wright de CNN. Quant aux autres, ils seront sans doute heureux d'avoir des commentaires en temps réel. Bien que le base-ball ne soit pas un sport très en vogue chez nous autres humbles Européens, il est tout de même bon de savoir que ce base-ball 3D'95 inaugure une nouvelle série de jeu chez Crystal Dynamix : les Championship Sports. En d'autres termes, d'autres simulations de sports devraient très bientôt montrer le bout de leur nez pour la PlayStation mais aussi la Sega Saturn.

Voici un tout nouveau Rock'n Roll Racing pour la PlayStation, mais aussi pour la Saturn. Cette fois-ci, les véhicules ont été "designés" sous Silicon Graphics, et à la finesse des graphismes s'ajoute une plus grande variété de jeu. Bien sûr, il s'agit toujours de courses complètement délirantes durant lesquelles il est possible de tirer mais aussi de poser des mines, mais cette fois-ci l'ambiance surpasse nos espérances grâce à une bande-son CD décapante. Un jeu très "fun" que l'on attend avec impatience.

Rock & Roll Racing

Editeur Interplay





Loaded

Editeur : Interplay



Dans la famille des shoot-them-up, je voudrais Loaded. Ce jeu met en scène un personnage qui a la particularité de ressembler au Mean Machine de la saga Judge Dredd. Perdu dans un dédale peuplé de créatures fort peu sympathiques, notre brave héros au Q.I. de chèvre s'enfonce toujours plus en avant en territoire ennemi dans le seul but d'y faire un peu de ménage. Vu de «dessus», ce jeu n'est pas sans faire penser à des titres comme True Lies (Acclaim). Cependant, en fonction des dénivelés, le zoom permet au joueur de s'apercevoir clairement des différents changements de niveaux. Muni d'une arme hyper destructrice, Loaded, c'est son nom, s'efforcera de ne laisser aucun survivant. Véritable technicien de surface à l'œuvre, il ne laissera rien traîner derrière lui, si ce n'est des cadavres. Un jeu violent mais qui ne sombre jamais dans le mauvais goût.



Spot Goes to Hollywood

Editeur : Virgin I.E.





Les nouvelles aventures de la pastille Spot, cette fois-ci bel et bien sponsorisées par Seven Up. On retrouve Spot dans un jeu de plates-formes en 3D isométrique où il faut toujours récupérer un nombre donné de capsules pour sortir des niveaux qui sont en fait au nombre de 40 (!). Dans ce jeu, Spot traversera différents plateaux de cinéma du grand Hollywood, depuis le monde des pirates à celui de SF en passant par le film d'horreur ou d'aventure. Les versions PlayStation et Sega Saturn sont ponctuées de scènes cinématiques qui donnent au jeu une ambiance particulière. Sachez aussi que ce nouvel épisode de Spot est prévu sur Megadrive et Super Nintendo.





La vie de salon

Un casque pour la réalité virtuelle sur Jaguar. Présenté sur le salon, ce casque d'immersion est fabriqué par le groupe Virtuality. Baptisé Jaguar VR, celui-ci devrait être disponible aux États-Unis d'ici la fin de l'année. Pour ce qui est de l'Europe, il faudra très certainement attendre l'été 96. Le prix aux États-Unis devrait être de 300 $. Le Jaguar VR offrira une vision à 360° dans des jeux spécialement prévus à cet effet. Espérons que le Jaguar VR ne suivra pas le même chemin que le casque d'immersion de Sega, prévu pour 93 et qui a disparu depuis.



T-Mek, le jeu d'arcade de combat de tanks similaire à Cyber Sled, sera adapté sur Megadrive 32X et PC CD-Rom en octobre prochain par la Time Warner Interactive.

William Shatner, héros bien connu de Star Trek («Capitaine Kirk à l'Inter») était lui aussi présent sur le salon pour une séance de dédicaces.

Apple présentait aussi la fameuse machine (on ne dira pas console) Pippin dans une suite privée. Bien qu'Apple et Bandai unissent leurs forces sur ce coup-là, le résultat de cette machine ni jeu, ni multimédia laisse sceptique.

SNK était aussi présent, comme pour rappeler qu'il ne fallait tout de même pas l'oublier. Sur un stand assez vaste, on trouvait la Néo CD ainsi que les dernières nouveautés dont nous vous avons déjà parlé dans Joypad. Autant dire, rien de neuf. Sur le stand, une fausse Mai, un faux Andy et un faux Joe exécutaient devant un (faux ?) public enthousiaste des fausses démonstrations de faux arts martiaux. Un show à l'américaine sans le talent américain.

Pour la première fois de son histoire, Nintendo vient d'investir dans la société non japonaise Rare, à qui l'on doit le jeu Donkey Kong Country. Après avoir vendu 7,4 millions de cartouches DKC, Nintendo pouvait se permettre d'entrer à 25 % dans le capital de la société britannique.





Steel Harbinger

Editeur : Mindscape

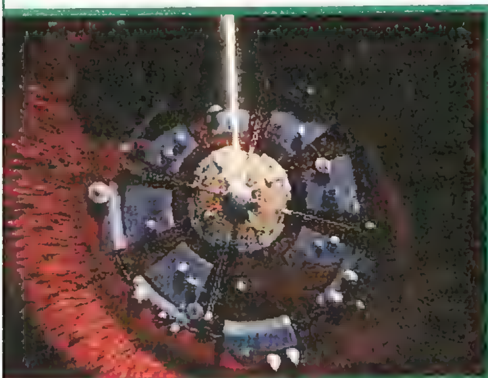
En l'an 2069, la vie sur Terre est devenue un enfer. Déjà que maintenant... enfin, bref, vous imaginez. La famine devient chaque jour plus présente et la violence pour survivre devient quasiment une nécessité. C'est alors qu'apparaissent dans le ciel des extraterrestres qui s'abattent sur la planète et s'infiltrent dans toutes les formes de vie, même celle des humains. Incarnant une jeune fille aux super pouvoirs, il va vous falloir sauver la planète de cette situation quasi désespérée. Une fois encore, textures et 3D sont de retour dans un shoot-them-up où votre personnage peut évoluer où bon lui semble, et cela jusquà l'intérieur des bâtiments eux-mêmes. C'est un perpétuel massacre puisqu'il faut tirer à tout va sur ces extraterrestres qui n'ont toujours pas compris que vous ne vouliez pas les voir sur votre jolie planète. En cours de route, il faudra aussi secourir les quelques humains rescapés ou encore récupérer des véhicules afin de vous déplacer plus rapidement. Un shoot-them-up très «ouvert".



The Journey Man Project

Editeur : Sanctuary Woods

Voici un jeu d'aventure réalisé par une société dont le nom peut être associé à beaucoup de choses, sauf à une société de développement. C'est sans doute la première d'une longue série de surprises. Aventurier devant l'éternel et surtout devant votre PlayStation pour l'occasion, vous allez pouvoir vous lancer dans une aventure graphiquement superbe qui vous fera visiter des dizaines d'endroits différents. Difficile d'en dire plus sur ce titre qui n'était présenté que dans une version commencée à 20 %.



Ball Blazer X

Editeur : Lucas Arts



Premier titre de Lucas Arts pour la PlayStation, Ball Blazer X laisse quelque peu sceptique. Il s'agit d'une espèce de sport futuriste où, dans une arène, vous devez affronter d'autres adversaires autour de ce qui semble être un ballon. Tout est ici réalisé en 3D, l'animation est fluide, le maniement de l'engin à diriger dans l'arène complètement galère, et le jeu tout simplement bizarre. En l'an 3097, on ne se fait vraiment pas de cadeau. Dans cette compétition hors du commun, le but ultime est de devenir le Masterblazer. Les graphismes restent austères — principe du jeu oblige — et l'on est surpris de voir le logo Lucas Art sur une production de ce genre. Excusez-moi, Monsieur Lucas, mais on ne pourrait pas avoir un bon jeu d'aventure comme vous savez les faire ?



On ne va pas vous la faire... Alors que nous en sommes au troisième épisode sur Megadrive, que la version Mega CD vient de sortir, Electronic Arts nous propose, pour la PlayStation, l'adaptation de son titre 3DO. Le principe du jeu reste bien entendu le même ; il s'agit de traverser, en moto, différents endroits, dont des villes, pour finir les courses en tête et remporter le max de thunes. C'est un peu cru de le dire comme ça, mais c'est pourtant la vérité. En route, afin de vous défaire de concurrents gênants - pléonasme - vous pourrez vous servir de chaînes, de matraques ou bien plus simplement pousser vos potes sous les voitures arrivant en sens inverse. Preuve qu'on s'amuse comme on peut. Très amusant, Road Rash PlayStation n'en demeure pas moins décevant puisque l'on s'attendait à une création plus qu'une adaptation. Heureusement, la version 3DO est loin d'être mauvaise, mais tout de même.



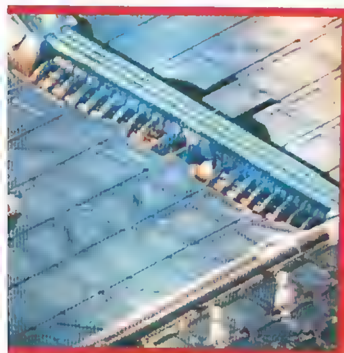
Road Rash

Editeur : Electronic Arts



Suite du célèbre 7th Guest, The 11th Hour est un titre qui aura su se faire attendre. Pour ce film interactif, pas moins de 18 personnes ont été filmées. Carl Denning est un reporter d'»investigation» pour l'émission télévisée «Des cas inexpliqués». Celui-ci recherche sa bien-aimée, Robin Morales, qui a disparu dans la maison d'Henry Stauf, 70 ans après les événements de The 7th Guest. Tout comme le précédent épisode, The 11th Hour est avant tout un jeu d'énigme qui sort du lot grâce à des graphismes superbes en haute résolution. Les joueurs les plus âgés seront certainement ravis d'apprendre que ce jeu sortira aussi sur PlayStation et Sega Saturn.

The 11th Hour *Editeur : Virgin I.E.*



Pour une surprise, elle est de taille. Le hit Néo Géo de Sammy, View Point, adapté sur la PlayStation par Electronic Arts Studios ! Attention, il ne s'agit pas d'une simple conversion. Bien que les niveaux aient l'air similaires à la version Néo Géo, les graphismes sont ici beaucoup plus fins. Le jeu est désormais en 32 756 couleurs ! Six niveaux d'une action aussi passionnante que frénétique pour le plus grand plaisir de tous les fans d'arcade. D'autant plus que le mode "deux joueurs" a cette fois-ci été ajouté, contrairement aux versions cartouches ou CD Néo Géo. Si vous souhaitez un shoot-them-up en 3D isométrique graphiquement et musicalement superbe, attendez donc ce View Point qui sera disponible pour la PlayStation mais aussi la Sega Saturn.

View Point

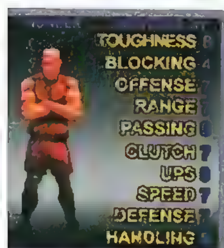
Editeur : Electronic Arts

Converse Hardcore Hoops

Voici un autre jeu de basket-ball sur PlayStation, mais aussi sur Saturn. Sponsorisé par Converse - le sponsoring est de mode chez Virgin, après Danone tout le monde y passe - cette simulation de Street Basket Ball ne se présente pas sous la forme d'une fantastique simulation 3D avec textures et animation époustouflante. Il s'agit ici de sprites, six en tout, autour d'un panier de basket, un seul. Je ne vous rappelle pas les règles, mais il faut ici tout faire pour mettre le ballon dans le panier. Hormis la définition et le nombre de couleurs à l'écran, le jeu n'avait, a priori, rien d'original ni d'extraordinaire.

Editeur : Virgin I.E.





La vie de salo[n]

MORTAL KOMBAT 3 • EDITEUR : WILLIAM[S]
Vous voulez tout savoir sur Mo[rtal] Kombat 3 ? Allez donc jeter un œil du [côté] de nos Zooms. Notre reporter Seb l'Exi[...] rencontré les développeurs du jeu et vous [en] parle en détail.

AGILE WARRIOR : F-111X • EDITEUR : VIRGIN
Avec un nom aussi ridicule, on se se[rait] attendu à un jeu bien plus stupide [que] celui-là. Agile Warrior F-111X – le t[itre] m'amuse – est un simulateur de vol d'av[ion] de chasse. Décors 3D et liberté d'action s[ont] les deux principaux atouts de ce jeu cl[as]sique dans son principe et moyen dans [sa] réalisation. On ne peut pas vraiment [dire] que le jeu soit somptueux, mais il f[aut] attendre qu'il soit plus avancé avant de [se] prononcer. Dans le même genre, Air Com[bat] de Namco s'en sort certainement mieux.



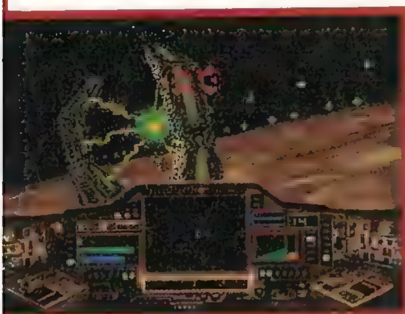
Psychic Detective

Editeur : Electronic Arts

Sais-tu, heureux lecteur, ce qu'est un jeu «zarb» ? Un jeu «zarb», c'est Psychic Detective. Ce film interactif d'Electronic Arts est une enquête complètement folle - d'où le mot psychic - qui a demandé de longues semaines de travail pour pas moins de cinq heures de film. Dans ce jeu, Eric Fox est un jeune garçon doué de pouvoirs «surnaturels» qui ont la particularité d'être très naturels... Je m'explique. Ses talents sont : tricher aux examens, séduire les femmes... Incarnant Eric, le joueur devra résoudre une mystérieuse affaire de meurtre. Une barre d'icônes permet au joueur de donner ses instructions, ce qui influe sur le déroulement de ce film. Avec 500 scènes différentes, il y a de quoi faire... À noter que ces séquences de film ont été réalisées avec la collaboration de Colossal Pictures a qui l'on doit, par exemple, certaines scènes de Natural Born Killer (O. Stone). Unique en son genre, ce jeu devrait être disponible du côté de chez Sony, mais aussi sur PC CD-Rom et 3DO.

Shock Wave

Editeur : Electronic Arts



Adapté d'un titre 3DO, Shock Wave est un shoot-them-up comme on en trouve de nombreux sur les machines de Panasonic et de Goldstar. Lancé dans une bataille sur Terre, le joueur, à bord d'un vaisseau spatial F117 a pour tâche de détruire les hordes d'ennemis qui s'abattent sur lui. Sans aucune subtilité, ce titre bénéficie aussi des fameuses textures si chères à la 3DO. Un bon titre pour qui veut se défouler, ponctué de scènes cinématiques très belles. À noter que pour cette version, cinq nouvelles missions ont été ajoutées afin d'allonger la durée de vie du jeu. Les graphismes ont eux aussi été changés afin d'adapter le jeu aux nouvelles capacités de la machine. Graphismes très fins, sons en Dolby Surround, animation fluide et textures partout... tout a été fait pour que le réalisme soit maximum. Sachez aussi que Shock Wave 2 est d'ores et déjà en préparation pour PlayStation.



Editeur : Acclaim

Voici sans aucun doute possible la version de NBA Jam T.E. la plus fidèle à l'arcade. Si vous aviez peur de perdre votre NBA Jam T.E. en changeant de console et en passant à la «Next Generation», ne vous inquiétez surtout pas. La PlayStation autant que la Saturn proposeront leur lot de classiques. Des jeux n'ayant ni textures dans tous les sens, ni 3D etc. Les jeux traditionnels resteront encore au cœur des débats. C'est un peu cette tendance qu'illustre NBA Jam T.E. Aucun version ne sera aussi proche de l'arcade que celle-ci - du moins, si l'on compte sans l'Ultra 64 -. Tous les meilleurs joueurs au monde sont réunis dans des matches en deux contre deux où le fun est une nécessité quasi vitale. Les personnages cachés, les différents bonus, les nouveaux modes de jeux... tout est là pour retrouver une NBA Jam T.E. graphiquement plus fine, et bénéficiant de sons identiques à ceux de l'arcade.

NBA Jam T.E.

EN BREF • EN BREF • EN BREF • EN BREF • EN BREF • EN BREF • EN BREF • EN BREF • EN BREF

PGA TOUR GOLF '96 • EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
Premièrement, doit-on expliquer ce qu'est le golf ? Deuxio : doit-on présenter la série des PGA d'E.A. Sports ? Il eût été dommage que la PlayStation et la Sega Saturn n'aient pas leur PGA. Alors E.A., qui pense à tout, prépare la version 96 de ce hit que l'on trouve depuis déjà quelques années régulièrement sur Megadrive. Bien entendu, les graphismes sont à la hauteur des capacités des deux machines, et le réalisme est de ce fait beaucoup plus poussé.

SYNDICATE WARS • EDITEUR : BULLFROG
L'action de ce jeu se déroule, au début, dans un monde en paix, un monde qui succède aux guerres des corporations. Mais tout ne va pas durer car trois nouvelles forces vont s'affronter dans un jeu similaire dans l'esprit et l'ambiance de Syndicate, mais nettement plus réussi graphiquement Syndicate Wars pourra aussi se jouer à deux simultanément grâce à l'option link de la PlayStation.

FIFA SOCCER'96 • EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
On ne présente plus Fifa, meilleure vente de simulation de football sur toutes consoles confondues. Comme on s'en doutait, une version PlayStation ainsi qu'une autre Sega Saturn seront disponibles vers la fin de l'année. Avec 15 minutes de film, histoire de se mettre dans l'ambiance, plus de 300 équipes internationales différentes et des graphismes dans le goût de ceux de la fantastique version 3DO, ce Fifa-là devrait intéresser plus d'un «footballeux».

ZOOP • EDITEUR : VIACOM NEW MEDIA
Dans ce jeu, il faut manipuler des formes géométriques de différentes couleurs et les réunir entre elles afin de les faire disparaître. Contrairement à un Tétris ou un Puyo Puyo, les formes à faire disparaître apparaissent ici de tous les côtés, et cela de plus en plus rapidement. Il faut réfléchir vite et agir avec précision pour ne pas se tromper et trouver les meilleures combinaisons. Bien sûr, il y aura dans ce jeu un mode "deux joueurs" pour des duels de folie. Un jeu au nom aussi rapide que bizarre prévu sur PlayStation, Saturn, Super Nintendo, Megadrive, Game Boy, Game Gear, PC et Mac. Partout quoi !

CYBERSPEED • EDITEUR : MINDSCAPE
Dans la série des jeux très réalistes qui rendent malade, voici CyberSpeed. Pour jouer à CyberSpeed, il faut avoir accroché son petit déjeuner aux parois matelassées de son estomac ! Vous voici cette fois aux commandes d'un vaisseau de course. On se croirait dans WipeOut, et on n'en est effectivement pas loin. Avec une excellente impression de vitesse et un non moins bon rendu des dénivelés, CyberSpeed ressemble à un vrai manège de la foire du trône. Sensations fortes garanties avec ce titre surprenant de chez Mindscape.

3D SOCCER • EDITEUR : KONAMI
Après l'incontestable succès de Super Star Soccer et en attendant Super Star Soccer 2 pour Super Nintendo, voici 3D Soccer anciennement appelé Polygon Soccer. Rien à voir ici avec la simulation de Psygnosis, puisqu'il s'agit d'un jeu d'arcade pur et dur. Plutôt bien réalisé dans l'ensemble, 3D Soccer n'a rien d'une simulation mais ressemble bien plus à un Super Side Kicks Néo Géo. Après un match Joypad-Konami, Joypad l'emporte par 1-0 après un but incroyable mais superbe.

Connecte-toi
urprises Garanties
sur le 3615

3615 Consolplus

DISPONIBLE 24 H/24 ET 7J/7

X SUPER NINTENDO

ORED	429 F + 0F
TCH SOCCER	369 F + 0F
E	399 F + 0F
FAMILY VALUE	449 F + 0F
N OF TIME (VF)	449 F + 0F

UX MEGADRIVE

T RACER 15/06	399 F + 0F
E PAR K ???	399 F + 0F
NE GRETZ KY	395 F + 0F
PITCH SOCCER	375 F + 0F
AN ET ROBIN	399 F + 0F
MAN COMPILATION	349 F + 0F

EUX NÉO-GÉO CD

3	429 F + 0F
CK 3	429 F + 0F
E DRAGON	429 F + 0F

OUVEAUTES 3 DO

	299 F + 0F
ON FODDER	375 F + 0F
URE SHOCK	375 F + 0F
E VF	375 F + 0F
OUR	375 F + 0F
AM	375 F + 0F
I	375 F + 0F

AR + 1 JEU	1290 F + 0F
CD + 1 jeu	3390 F + 0F
Z 10 + 2 jeux Pal/60 Hz	3590 F + 0F
ONY + 1 JEU au choix	4490 F + 0F
N + 1 Panzer Dragon	4490 F + 0F

RIELS GARANTIS 1 AN

CONSOLES DE BASE
SUPER NINTENDO MEGADRIVE

S. NINTENDO + 1 pad + street turbo	690 F + 0F
MEGADRIVE II + 2 pads	590 F + 0F

JEUX SATURN & PSX

Pour les jeux saturn et psx les rumeurs les plus démentes courent sur les sorties. Ils sont tous à 589 F voila !

En tout cas: DRAGONBALL Z / PSX

589 F

TOUTES LES CONSOLES D OCCASION
A DES PRIX DELIRE !!!

(garantie 3 mois)

MEGADRIVE + 1 pad à partir de	349 F + 0F
S.NINTENDO + 1 pad à partir de	399 F + 0F
MEGA CD + 1 jeu à partir de	349 F + 0F
JAGUAR + 1 jeu + 1 pad à partir de	890 F + 0F
NEO GEO + 1 pad à partir de	990 F + 0F
3 DO FZ + 1 jeu + 1 pad à partir de	1990 F + 0F
NEO GEO CD + 1 jeu + 2 pads à partir de	2290 F + 0F

TOUTES LES VHS VF

Dragonball du volume 1 à 12 dispo!
139F + 0F ou 449F + 0F les 4 au choix

PLUS RANMA 1/2 VOL 1 & 2	*la cassette* 119F
UROTSUKIDOJI VOL 1 & 2	*la cassette* 139F
CYBERCITY 1,2 & 3	*la cassette* 109F
LEMNEAR	*la cassette* 119F
VENUS WARS 1& 2	*la cassette* 119F
DOMINION 1& 2	*la cassette* 119F
MAPS 1& 2	*la cassette* 119F
IRIA 1& 2	*la cassette* 119F

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE	**70/150 F**
JEUX S. NINTENDO	**100/200 F**

DIALOGUE EN DIRECT LIVE SUR UN SERVEUR QUI BOUGE

- ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS

JEUX : SI TU CHERCHES BIEN ...

SURPRISES GARANTIES !

Nouveau 3615 JAPAN*

Eclate toi viens dialoguer avec les fous furieux de la JAPANIMATION

* 1,27 F la mn

Les frais de port : c'est nul !

0 Francs*

* de 100 Francs d'achat.

3615 Consolplus

...uis 4 ans déjà ...

...tits prix + port gratuit

Les moins chers de France

serveur sans araignées au plafond !!!

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F		TOTAL	

COORDONNÉES

Nom : ....
Prénom : ....
adresse : ....
....
Ville : ....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT(rajouter 30 F)

JP 42

*frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs

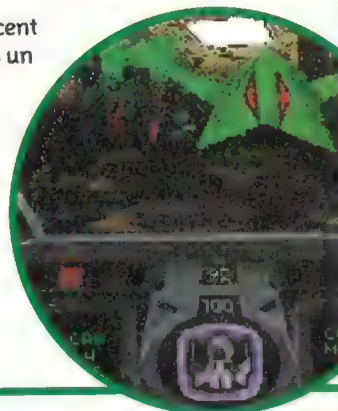
Sega : Proje

Comme à son habitude, Sega avait à sa disposition un stand gigantesque sur lequel il était possible de s'essayer à un grand nombre de produits. Si Nintendo jouait la qualité au dépend de la quantité, qu'en était-il de Sega ? Étaient présents différents titres déjà connus comme Daytona USA ou Virtua Fighter (nouvelle version), mais aussi quelques nouveautés dont le surprenant Virtua Cop. Pourtant, et c'est à regretter, aucun titre n'était particulièrement mis en avant. Les produits de qualité étaient là, mais rien ne venait les distinguer des autres plus médiocres. Alors que la Sega Saturn est d'ores et déjà en vente aux États-Unis au prix de 399 $, la Saturn ne décrochait pas la vedette. Étrange, d'autant plus qu'eu égard à la superficie, il aurait été possible de véritablement créer l'événement autour de la machine. Une fois n'est pas coutume, Sega avait perdu son sens du spectacle, laissant Nintendo éblouir avec seulement deux produits.



Descent *Interplay - Saturn*

Prévu sur Saturn mais aussi sur PlayStation, Descent est l'adaptation d'un récent hit PC. Perdu dans un complexe spatial, il faut secourir les survivants humains tout en retrouvant son chemin. Réalisé entièrement en 3D à la façon d'un Doom, Descent offre la particularité d'exploiter les trois dimensions de l'espace. Aux commandes d'un vaisseau, le joueur peut en effet aller à gauche, à droite, devant lui, derrière lui et en haut et bas. Un jeu passionnant qui rend malade de bonheur les amateurs du genre et malades tout court ceux qui n'auront pas leur "quatre heures" bien accroché.



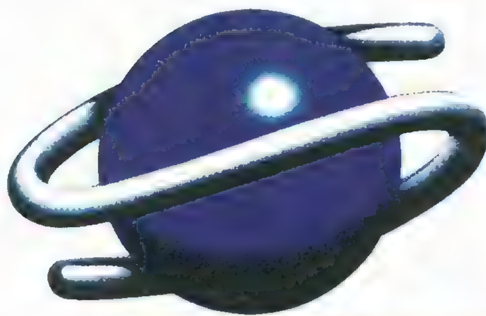
Virtua Cop *Sega - Saturn*





Virtua Cop constitue sans aucun doute l'une des rares surprises de Sega lors de cet E3. Jeu de tir en séquence 3D, Virtua Cop Saturn est l'adaptation très fidèle du fameux titre des salles d'arcade. Dommage néanmoins qu'il manque à la console un pistolet de tir. Mais qui sait, cet ustensile est peut-être d'ores et déjà prévu, pourquoi pas, après le volant de Daytona USA.

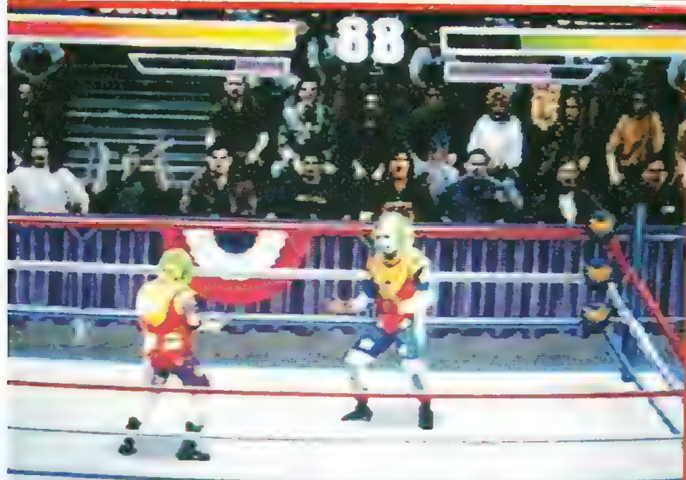
Saturn



Wrestlemania

Acclaim - Saturn

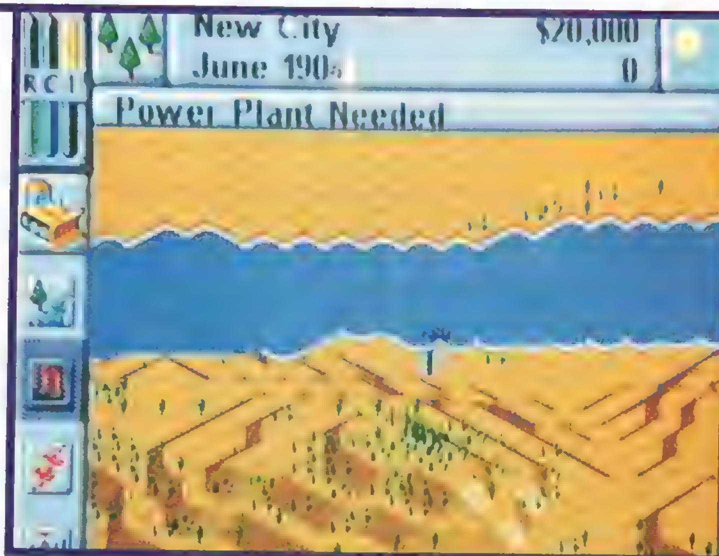
Jeu d'arcade, Wrestlemania est une simulation de catch comme Acclaim les affectionne. Disponible d'ici la fin de l'année sur Saturn et PlayStation,



Wrestlemania offre au joueur la possibilité d'incarner l'un de ces gros bonshommes rigolos que l'on nomme communément catcheurs. Au menu, Razor Ramone, The Undertaker, Bam Bam Bigalow, Yokuzuna... pour des combats spectaculaires et pour le moins fantaisistes. En effet, pour une fois, il ne s'agit pas vraiment d'une simulation, et les nombreux coups spéciaux des personnages vous le feront vite comprendre.

Sim City 2000

Sega - Saturn



Voici le tout dernier volet en date de la célèbre saga des Sim City. Dans ce jeu, il faut gérer une ville tout entière, en commençant par les canalisations d'eau potable pour finir par la construction de gratte-ciel et la mise en place d'un budget municipal. Etre maire d'une ville, ce n'est pas une tâche facile. Voici sans doute le premier jeu Saturn qui se destine à un public plus âgé. Espérons seulement que la souris nécessaire à l'utilisation de ce genre de jeux sera disponible à temps.

La vie de salon

4 000 000. C'est le nombre de jeux PlayStation vendus à ce jour au Japon. Une bien belle performance pour Sony qui s'impose ainsi sur le marché japonais du jeu avec, depuis le mois de mai, plus d'un million de consoles vendues.

3 000 000. C'est le nombre de Saturn que Sega of America compte vendre d'ici la fin de l'année sur le territoire US.

Sur le stand Nintendo, on pouvait voir régulièrement un show son et lumière en l'honneur de Killer Instinct. Le Nintendo «bon enfant» changerait-il son fusil d'épaule, histoire de s'adapter aux mœurs de son temps ?



Killer Instinct pour Super Nintendo bénéficiera, pour son lancement, d'un budget de quelque 20 millions de dollars, soit plus de 100 000 000 de francs. Nintendo espère vendre 4 millions de cartouches contre 3 millions pour Donkey Kong Country 2.

34 % c'est le nombre de foyers américains équipés de consoles de jeux contre 10 % pour les ordinateurs personnels.

L'ultra 64 une date définitive

Alors que les plus crédules l'attendaient pour le mois d'août 95 - ne riez pas, il y en a qui y ont cru ! - l'Ultra 64 ne sortira pas chez nous avant le mois d'avril 96 ! Cette annonce faite peu avant le salon a été confirmée sur place. Le Japon pourrait, quant à lui, voir la console en décembre 95. Décidément, Nintendo prend son temps !

Les amateurs de jeux de football devraient, avec la PlayStation, être comblés. Pas moins de trois jeux différents sont actuellement en préparation. Chez Konami, Psygnosis et Electronic Arts, on ne chôme pas.

Virtua Racing

Time Warner Interactive - Saturn

Depuis le temps que nous vous parlons de ce Virtua Racing, le voici bientôt prêt. On compte toujours autant de voitures et de circuits différents pour un jeu qui ne cesse de s'améliorer au fil du temps. Bien que sorti après Daytona USA, ce jeu devrait tout de même avoir de l'intérêt, et les fans ne s'y tromperont pas.



Gex

Cristal Dynamix Saturn



Gex est sans aucun doute l'un des cinq meilleurs jeux de la 3DO... Non, je la refais : il y a cinq bons jeux sur 3DO et Gex en fait partie ! Nettement mieux comme ça ! Dans le concept, il n'y a rien d'original. Gex est un bon jeu de plates-formes qui parvient néanmoins à faire preuve d'originalité dans certains de ses niveaux. Mais la réalisation du jeu en lui-même est excellente : des graphismes superbes, une animation impeccable et des musiques variées de qualité CD, font de ce titre un très bon jeu dans son genre. Concurrent de Bug! et d'Astal, Gex devrait pouvoir avoir sa place sur Saturn.

Gargoyles

Disney Software - Megadrive

Il y a mille ans, une race de gargouilles défendait fièrement les châteaux-forts des envahisseurs vikings. De nos jours, ces gargouilles, sous leur apparente forme de statue de pierre, ornent le sommet d'un building de Manhattan. Nul ne connaît leur existence ou presque. Goliath, leader des gargouilles doit alors entrer en guerre contre une armée de robots déterminée à éliminer les humains de la planète... Vous l'aurez compris, cette nouvelle production de Walt Disney est, contrairement à Pocahontas, un jeu d'action pure et dure. Six niveaux différents divisés en trois sous-niveaux pour 24 MB de combat contre les forces robotiques. Un jeu qui bénéficie d'une excellente animation et qui se destine, malgré son apparence, à un public assez jeune.



Garfield

Sega - Megadrive

Le célèbre héros de dessin animé rejoint lui auss[i] le panthéon d[es] stars vidéoludiques dans un jeu de plates-formes disponible d'ici la fin de l'année chez Sega. Graphiquement très beau, ce jeu auquel a collaboré en personne le dessinateur de Garfield fait partie de ces jeux de plates-formes drôles mais classiques. Garfield se trouve tour à tour déguisé en Égyptien ou comte selon les niveaux qu'il traverse.



Waterworld

Ocean - Saturn

Alors que la Super Nintendo et la Megadrive possèdent le sien, ’u’Interplay prépare dans le plus grand ecret une version PlayStation, c’est cean qui prépare les versions Saturn du ’u inspiré de Waterworld. Dans un ionde submergé par les eaux, des ommes tentent de survivre. Véritable odu sauvé des eaux, Kevin Kostner aura :i pour charge de protéger un village ıcustre - mot que j’affectionne articulièrement. Dans ce jeu d’action raphiquement spectaculaire, le joueur ıra l’occasion de faire un carton sur les ordes sauvages attaquant le petit llage. Un jeu qui n’en est qu’au tout ébut de son développement, mais qui romet d’être très bon.

Clayfighter 2

Interplay - MD 32X

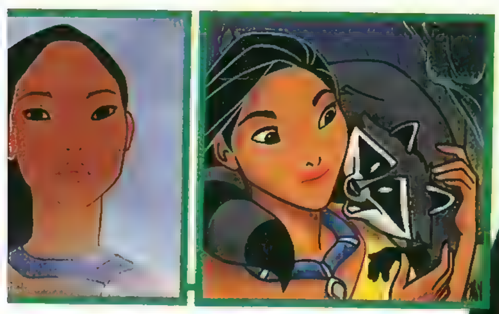
Le jeu de baston le plus "pâte à modeler" de la terre entière fait son apparition sur 32X. Dans ce jeu de baston, vous ne dirigerez pas des athlètes est-allemandes sur-musclées ou bien des Boris Karlof "amphétamisés" mais des créatures de pâte à modeler, rigolotes, très souples et aimant la baston. Si les graphismes de la version Super Nintendo étaient superbes, ceux de la version 32X suivent cette tendance. Nous ne sommes pas à la hauteur de Rayman, mais des efforts significatifs ont été faits quant aux graphismes. Si la baston reste votre créneau et que Virtua Fighter sur le même support ne vous emballe pas, vous saurez où aller.



Pocahontas

Disney Software - Megadrive

e prochain dessin animé de Walt Disney sera lui aussi adapté en jeu vidéo. Une version Megadrive ainsi qu’une autre per Nintendo sont en cours de développement. Ce jeu aventure de 24 MB se destine en priorité à un public jeune ı sera heureux de retrouver avec exactitude la trame du n. Un jeu dont la sortie est prévue au mois de novembre ochain aux États-Unis.





La vie de salon

Le 30 mai dernier commençait aux États-Unis le Mortal Kombat Live Tour. Point de compétition pour une fois, mais un spectacle d’arts martiaux, de gymnastique et d’illusions. De quoi plonger dans l’univers des Mortal Kombat et découvrir en exclusivité des tips pour Mortal Kombat III. Prix de la place : de 9,50 $ à 14,50 $. Les premières des 200 villes visitées seront Chicago, Los Angeles, New York et Orlando.

Amateurs de jeux de rôles en tous genres, voici une bonne nouvelle : Warhammer arrive sur PlayStation. C’est à Mindscape que l’on doit cette adaptation. Le premier jeu inspiré du jeu de rôle/plateau se nommera simplement Warhammer Fantay Battle. Il s’agira d’un wargame médiéval. D’autres jeux s’inspirant des produits de Game’s Workshop pourraient aussi bien voir le jour.

Le jeudi 11 mai au soir, Sony E.P. organisait, dans les somptueux locaux de la Columbia (filiale Sony), une grande soirée où l’on aura pu voir Michael Jackson en personne essayer les nouveaux PlayStation dont Tekken. Alors Michael, la PlayStation, ça te branche ?



La version PlayStation du jeu WaterWorld sera réalisée par Interplay. Quant aux autres jeux inspires du film, ils seront réalisés par la societé Ocean.

Blade Runner en jeu video ? Les droits du mythique chef-d’œuvre de Ridley Scott pourront profiter à Virgin I.E. suite à un accord passé entre la société et Blade Runner Partnership. Un jeu inspiré du film verra donc le jour courant 96 pour CD-Rom PC et Mac. Rien est encore prévu sur Saturn ou Playstation.

Du côté de chez Nintendo/Squaresoft, on pouvait voir la version US de Chrono Trigger. Ce fantastique jeu d’aventure devrait par conséquent être, dès le mois de septembre 95, disponible à la vente aux States, mais aussi en France en import. Inutile de dire qu’en anglais, on comprend tout de suite tout plus facilement.

Cybersled

Namco - Saturn

Le tout premier titre de Namco sur Sega Saturn. Preuve que l'éditeur japonais, dont tout le monde s'arrache actuellement les faveurs, ne jure pas que par PlayStation. Avec CyberSled, Namco vous invite à des duels de chars futuristes dans des arènes où tous les coups semblent permis. Dans des décors en 3D géométriques mais variés, il faudra jouer d'adresse autant que du sens tactique pour débusquer et éliminer l'adversaire. La chasse au char a commencé !

Casper

Interplay - Saturn

Casper le gentil fantôme, la prochaine super production de Steven Spielberg d'ores et déjà en développement pour Saturn. Au regard de la préversion présentée sur le salon, on peut s'attendre à un jeu d'énigmes dans des décors superbes. La palette de couleurs de la Saturn semble avoir été sérieusement mise à contribution. Au total, une vingtaine d'énigmes seront proposées au joueur, perdu dans le manoir de Whipstaff à la recherche de la Machine de Lazare. On ne sait hélas rien d'autre pour le moment sur ce jeu prévu aussi sur 32X, 3DO ainsi que PlayStation pour la fin de l'année.

Cyberia

Interplay - Saturn

Sorti en décembre dernier sur PC, Cyberia est un jeu très particulier qui vient, sur Saturn autant que sur 3DO et PlayStation, rompre avec les traditionnels jeux de baston/conduite. D'un côté, le jeu est une aventure 3D pleine de rebondissements, de l'autre il s'agit d'un shoot-them-up en 3D précalculé, de la trempe d'un Novastorm. Autant dire que Cyberia est une curiosité qui, dans son genre, est un pur produit PC CD-Rom.







Shredfest

Electronic Arts Studio
Saturn

Après Skitchin, le Road Rash en rollers, voici Shredfest (et non pas chair fraîche), le Road Rash en surf des neiges. Dévalant des pistes enneigées truffées d'obstacles, le joueur doit atteindre le bas de la piste en évitant les pièges du lieu tou en se débarrassant des indésirables... en allant plus vite qu'eux ! Ici, tout est histoir de vitesse. Sachez que le jeu sera disponibl sur Saturn et sur PlayStation.



Bug !

Sega - Saturn

Après Astal, voici sans doute LE jeu (plates-formes de la Saturn. Mélangeant vues 2D et 3D, ce jeu de plates-formes tout simplement splendi(vous fera comprendre qu'il n'y a aucun comparaison possible entre un jeu de plates-forr 16 bits et u autre 32 bi Les niveau sont super et variés et jeu tient compte de profondeu Le personnag peut ainsi passer d'un avant-plan à un arrière-plan ! Renouvelant habilement genre plates-formes, Bug! inaugure.





Batman Forever

Acclaim - Saturn

Alors que nous vous parlons des versions Super Nintendo et Megadrive dans les news nationales, la version Saturn de Batman Forever était présentée sur ce salon. Le jeu est identique bien que les graphismes soient nettement supérieurs à ceux des versions 16 bits. Un véritable film interactif pour bat-adorateur.

Kolibri



Sega- 32 X

Quand l'originalité arrive sur 32X, on lui donne, chez Sega, le nom de Kolibri. Si je regarde dans le dictionnaire - et je regarde - je m'aperçois que le colibri est un oiseau passereau d'Amérique, de petite taille, à long bec, qu'ils enfoncent dans les fleurs pour y puiser le nectar. En voilà une belle définition pour nous dire que Colibri est un jeu où l'on dirige un oiseau dans un périple très particulier. Dans des décors sublimes, le colibri se promène à la force de ses petites ailes que le joueur active en appuyant frénétiquement sur les boutons du paddle. Dure la vie de colibri ! Dans cette aventure, notre ami le colibri - car les colibris sont nos amis - devra mettre le bec sur deux cristaux qui transforment la faune et la flore en créatures diaboliques. Jeu d'action donc, avec une pointe de réflexion sur certains passages. Un jeu aérien.

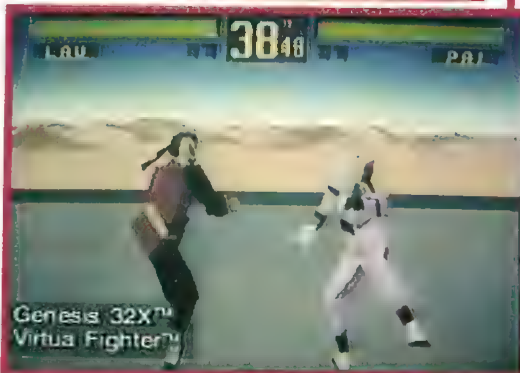


Virtua Fighter

Sega- 32X

En voilà une drôle de surprise ! Virtua Fighter 32X. Ce jeu qui devrait sortir en France un jour — n'en doutons pas — devrait ravir les rares possesseurs de Megadrive 32X, si ces derniers ne se sont pas acheté entre temps une Saturn avec Virtua Fighter... Techniquement surprenant, Virtua Fighter permettra à ces gens-là de découvrir tous les personnages de ce jeu de combat fantastique pour des combats avant tout très réalistes. Une curiosité dans ce salon.

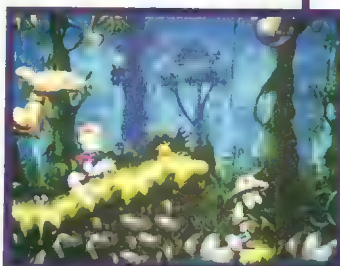




Rayman

Ubi Soft - 32X

Le d'ores et déjà célèbre jeu d'Ubi Soft dans sa version 32X. Tout comme les versions Jaguar et PlayStation, Rayman est un jeu graphiquement superbe qui, dans sa version 32X, parvient à tirer le meilleur de la machine en ce qui concerne les couleurs à l'écran. Jeu de plates-formes drôle et original, cette création française peut se targuer d'être le meilleur titre 32X en préparation.



La vie de salon

David Perry, la star du jeu vidéo la plus médiatique et la plus médiatisée, était aussi présent sur le salon. Le papa spirituel d'Earthworm Jim (le véritable «papa» restant Douglas TenHapel) venait accompagner le suite de ce jeu au héros très «ver de terre».



Le lecteur CD-Rom de la Jaguar pourrait-il nous surprendre ? C'est un peu ce que l'on se demande suite à la démonstration privée faite à Joypad sur le salon. Atari nous présentait en exclusivité le premier film interactif de la Jaguar CD. Comme dans un véritable film, le joueur doit, de temps à autre, prendre des décisions qui influeront sur le déroulement de l'histoire. Parmi les acteurs, on retrouve la doublure de Robert de Niro, ainsi que celle de Michèle Pfeiffer.

Le Jag-Link, câble permettant de relier deux Jaguar et de jouer ainsi en réseau devrait être disponible en France au mois de juillet pour environ 250 francs. De son côté, le lecteur de CD-Rom devrait arriver en juin au prix de 1 390 francs. Autres périphériques Jaguar annoncés pour 1995 : un adaptateur 4 manettes pour le jeu White Men can't Jump, ainsi qu'une manette 8 boutons pour les jeux de combat en particulier.

La société de production Pressman Film Corporation et Acclaim s'associent afin de réaliser des jeux inspirés des différents films de la firme de cinéma. Pressman F.C. a entre autres produit Conan le Barbare, The Crow ou bien encore Wall Street. Un jeu Conan serait certainement plus drôle qu'un jeu WallStreet...

Night Warriors

Capcom - Saturn

La suite de Darkstalker vient à peine de sortir dans les salles d'arcade que la Saturn s'apprête à la recevoir. Notez au passage que le jeu n'est pas, pour l'instant, prévu sur PlayStation. C'est en quelque sorte un privilège pour les segamaniaques. Beau comme un dessin animé, ce grand jeu de baston vous propose des personnages de toute beauté ainsi que des coups spéciaux particulièrement impressionnants. Certains coups remplissent à eux seul les trois quarts de l'écran. Dans la série "impossible à manquer", voici NightWarriors.



T-Mek

Time Warner Interactive - MD32X

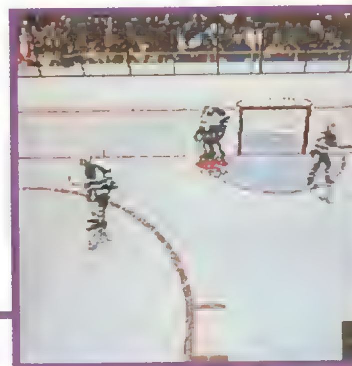
Jeu d'arcade très semblable au CyblerSled de Namco, T-Mek met le joueur que vous êtes aux commandes d'un char d'assaut. Dans cette version 32X, il faudra livrer une série de combats à d'autres chars d'assaut, et ce dans différents décors. Bien entendu, ces décors influeront sur les techniques à employer lors des combats. Un jeu original qui, souhaitons le, sera à la hauteur sur 32X.



All Stars Hockey

Sega Sport - Megadrive

Un nouveau titre de hockey, un de plus, en préparation sur Megadrive. Malgré son réalisme, ce jeu ne s'annonce pas comme étant un hit révolutionnaire. De plus, on peut se demander s'il sortira un jour en France. Si vous êtes intéressé, vous pouvez toujours le guetter en import.





Wirehead

Sega - Mega CD

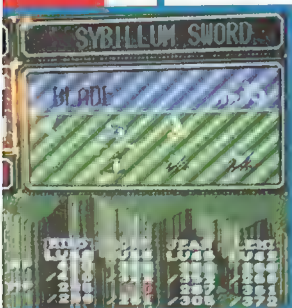
Que se passe-t-il dans la tête de Ned ? I a encore quelques jours, Ned Hubbar était un bon père de famille américain, timi (Homer Simpson en mieux, quoi !) et réserv Mais depuis son terrible accident, il ne contrôle plus rien, ni ses sentiments les plus simples, encore moins ses faits et gestes. He reu-se-ment, il y a la puce ! Laaa puce. Eh c pour éviter la catastrophe, on lui a implant une puce dans le cerveau permettant à un extérieur en possession de la bonne télécommande d'agir sur le comportement pauvre Ned... Un jeu interactif à la Night Tr pour les amateurs du genre.



Lunar blue

Sega - Mega CD

La suite tant attendue de Lunar, The Siver Star arrive enfin sur Mega-CD. Les fans de jeux de rôles au scénario bien ficelé vont être comblés. D'autant que les graphismes ont été nettement améliorés par rapport à la version précédente. Les visages des personnages ont été plus travaillés et les pouvoirs spéciaux sont, heureusement, beaucoup plus spectaculaires. Un excellent jeu de rôles en perspective après le divin Shining Force.



Cobra

Sega - Mega CD

Héros d'un des dessins animés les plus fameux de toute la planète mais aussi des environs, Cobra débarque enfin sur console de jeu. Reprenant en détail les graphismes du dessin animé de l'homme au bras cybernétique, Cobra emmène le joueur dans une aventure complètement folle où la réflexion comptera autant que les réflexes. Ma version non jouable, présente sur le salon, laisse présager le meilleur pour ce jeu.



Batman & Robin

Sega - Mega CD

Après avoir réalisé Batman Return sur Mega CD, l'excellent Batman Return serait-on tenté de dire, voici Batman et Robin pour Mega CD. Au premier aspect, le jeu ne semble avoir qu'un seul défaut : il ressemble étrangement à son prédécesseur Mega CD. Si les courses en véhicule ou en vaisseau sont superbes, elles n'en demeurent pas moins identiques à celles de la version précédente. Dans ce jeu d'action, le joueur retrouvera le justicier de Gotham ainsi que son acolyte Robin qui, pour une fois, ne devrait pas rester sur la touche. Une petite déception donc pour un jeu qui n'en demeure pas moins très beau, très fluide pour l'animation et assez intéressant.

Foreman For Real

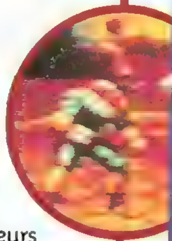
Acclaim - Megadrive

George Foreman, l'un des plus grands boxeurs de tous les temps, revient sur console grâce à cclaim. La vue adoptée est identique à celle de unch Out sur Super Nintendo ; c'est-à-dire que le oueur se trouve à la place du boxeur qu'il voit de os et qui essaye tant bien que mal de fracasser le râne de l'adversaire. De nombreux sportifs musclés sous la douche ?) sont à disposition, mais le jeu est loin d'être terminé. Attendons encore quelques mois avant de nous prononcer ! Un mot encore, le jeu sortira aussi sur Super Nintendo.



VR Troopers

Sega - MD32X



Le dossier de presse Sega évoque les VR Troopers comme étant "très populaires, très connus, très appréciés" ?!! Par les premiers mangeurs de hamburgers dans le monde, alors ! Parce qu'en France... Bref, sachez toutefois que ces combattants d'une autre ère, dans leurs véhicules fantastiques, partent à l'assaut de l'armée du méchant Grimlord dans un jeu pour la 32-X avec certaines séquences en 3D bourrées de polygones. Incroyable, non ?



Black Fire

Sega - Saturn

Cette simulation d'hélicoptère de la mort qui tue vous met à la place de qui, de qui... Non, pas de Stallone dans Rambo 2 ! Vous incarnez un pilote surdoué, tout simplement, chargé d'éliminer tout un tas de mectons qui ont un peu trop envie de faire péter la planète en construisant des armes aussi destructrices qu'inconnues. C'est beau, ça speede, c'est tout en 3D mappée en temps réel et il y en a pour au moins quinze niveaux !





La vie de salon

Disney Interactive pourrait bien se lancer dans la réalité virtuelle domestique. En effet, la firme aimerait adapter l'une de ses attractions de réalité virtuelle de Disney World «Aladdin's Magic Carpet» pour une application plus grand public. À l'heure actuelle Disney Interactive n'en dit pas plus.

ID Software annonce la conversion prochaine de son hit, Doom, pour la PlayStation ! Après les versions PC, Jaguar, 32X et en attendant les versions Ultra 64 et Macintosh qui ont été annoncées, Doom débarque dans le camp Sony. On peut d'ores et déjà espérer que le jeu pourra se jouer en réseau, via câble. Avis à tous les Doomed

Enfin une bonne nouvelle : la série télévisée "Beverly Hills" débarque sur PC CD-Rom ! Je savais que ça vous ferait plaisir de l'apprendre.

Donjon & Dragons sur Sega Saturn et PlayStation ? C'est ce que devrait proposer Capcom, en association avec la société TSR avec D&D Tower of Doom. Dans ce jeu de rôles, les aventuriers devront restaurer la paix dans le royaume de Darokin. Aventure et action pour un jeu qui sortira aussi dans d'autres versions sur Megadrive, Super Nintendo et 3DO.

Megaman, le héros de Capcom, devient un dessin animé grâce à la société Ruby-Spears. La série sera diffusée aux États-Unis pour ses débuts, mais peut-être arrivera-t-elle un jour en Europe.

Les grands des grands s'intéressent aux jeux vidéo. George Lucas et Steven Spielberg étaient aussi présents sur le salon. Steven Spielberg a semble-t-il été particulièrement impressionné par le jeu d'Amazing Studios, Heart of Darkness. La production française pourrait bien avoir une suite inattendue, en tout cas, on peut l'espérer.



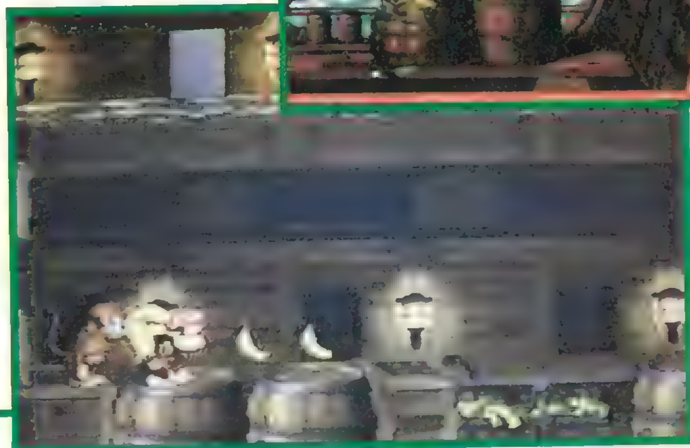
Sur le stand Williams, trois des véritables acteurs de Mortal Kombat 3 faisaient des démonstrations de leurs talents. Une occasion de s'assurer que Sonya est aussi athlétique que ravissante. Une présentation plutôt musclée de ce Mortal Kombat nouvelle édition.



Nintendo: l'ins



Le moins que l'on puisse dire, c'est que Nintendo aura su surprendre sur cette toute première édition de l'E3. Tout le monde attendait l'Ultra 64 et son Killer Instinct, personne ne se serait attendu à un rien du tout de machine et une version Super Nes du jeu. Pour une surprise, c'en était bel et bien une. Deux titres décrochaient la vedette sur le gigantesque stand Nintendo : Donkey Kong Country 2 et surtout, serait-on tenté de dire, Killer Instinct. Seule véritable autre nouveauté du stand Nintendo, le si particulier Earthbound. Du côté des éditeurs tiers, l'heure était bien plus à la PlayStation qu'à la Saturn, même si Playmates présentait par exemple la suite du fantastique Earthworm Jim. Pour ce compte-rendu, nous nous limiterons aux titres intéressants susceptibles d'arriver un jour en Europe. On vous épargne par exemple les deux ou trois jeux de base-ball qui, n'apportant rien de nouveau, ne constituent à notre sens pas une info de valeur. Si c'est un catalogue qui vous tente, vous pouvez toujours téléphoner aux éditeurs.



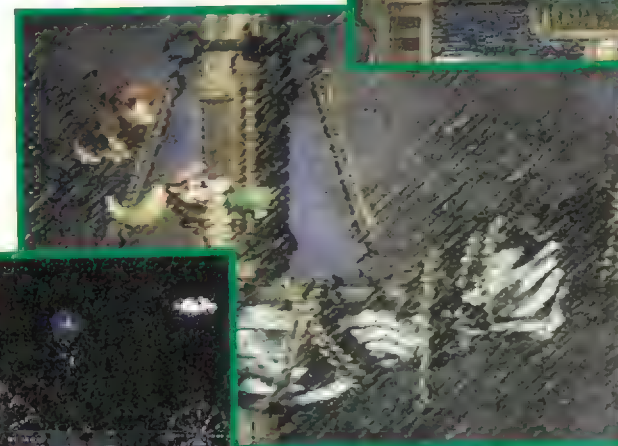
Donkey Kong Country 2
Diddy's kong quest
Editeur Nintendo





Loin d'être une surprise, Donkey Kong Country 2 restait néanmoins l'autre événement Nintendo. Pour ses nouvelles aventures, Donkey disparaît au profit de Diddy. Lorsque je dis qu'il a disparu, je pèse mes mots puisque celui-ci a été enlevé par les Kremlings. Accompagné par Dixie Kong, une ravissante - hum - femelle singe, Diddy va alors devoir traverser plus de 100 nouveaux niveaux. Si les techniques d'animation et les graphismes demeurent identiques à ceux de la première version, de nouveaux ennemis font ici leur apparition dans de nouveaux décors. Le principe du jeu reste identique, mais cette suite semble beaucoup moins originale que celle d'Earthworm Jim par exemple. Le jeu devrait être disponible en Europe aux alentours du mois de novembre 95, alors soyez encore un peu patient.





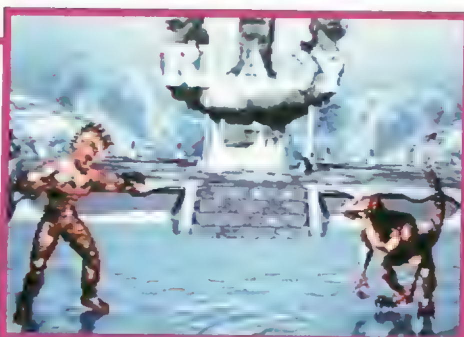


inct des pros

Killer Instinct

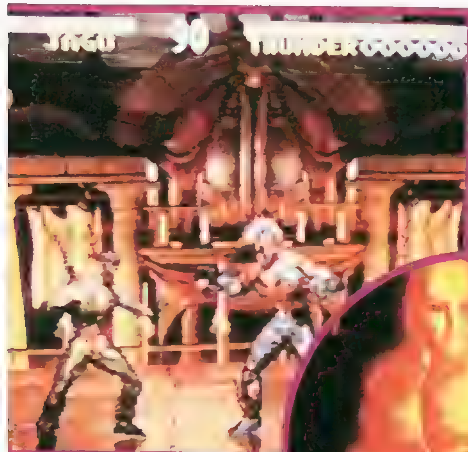
Editeur Nintendo

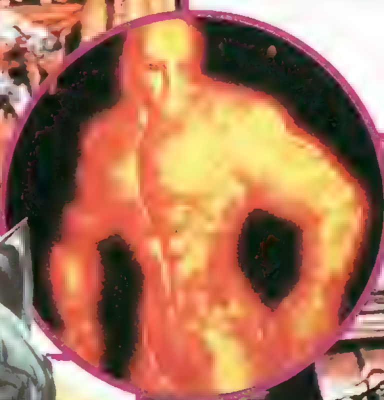




Prévu pour septembre prochain aux États-Unis, Killer Instinct s'avère être une véritable surprise. Dans cette adaptation d'un des jeux d'arcade les plus violents de toute l'histoire du jeu vidéo, on rencontre 11 personnages différents. Spinal le squelette, Riptor le raptor "jurassic parkien", Sabrewulf le loup-garou, Glacius l'homme esquimau, TJ Combo le boxeur US, B. Orchid la "ninja killer", etc. Comme dans tout jeu d'action qui se respecte, chaque personnage aura son lot de coups spéciaux qui ont la particularité, avec Killer Instinct, d'être ultra violents. Si sur la version présente au salon, on ne voyait pas de sang lors des combats, on pouvait par contre exécuter les combos, ces enchaînements de coups rapides qui rapportent pas mal de point. Avec un 24 coups de suite, vous exécuterez par exemple un "killer". Identique à l'arcade, cette conversion est le fruit de la célèbre société Rare à laquelle on doit un Donkey Kong Country qui utilise les mêmes procédés techniques que le hit Super Nintendo de Noël dernier : le Advanced Computer Modeling. De ce fait, les graphismes sont fins et colorés, et l'on retrouve aussi les superbes décors de l'arcade. Seule différence notable, les zooms présents dans la version arcade ont ici disparu. Ce n'est pas grave, on fera avec, cette cartouche 32 MB s'annonçant comme étant un véritable hit.











La vie de salon



Voici un jeu qui n'a rien à voir avec l'univers des jeux console, hormis le fait qu'il s'agisse d'un jeu vidéo : Urban Decay pour PC CD-Rom. Vous vous demandez alors sans doute pourquoi nous vous parlons de ce jeu de Psygnosis ? La raison est bien simple : il est génial ! Fans de John Woo et de films d'action, ce jeu est fait pour vous. Réalisé par les développeurs du jeu Ecstatica, ce titre vous emmène dans un jeu d'aventure/action très beau mais aussi très violent. Si vous aimez le gore, vous ne pourrez qu'aimer ce jeu où il est possible d'achever son adversaire au sol. Amoral et à prendre au second degré bien entendu.

Si, sur le stand Acclaim, la moto de Judge Dredd traînait dans un coin, la vedette revenait cette fois-ci à la BatMobile de Batman. Pour annoncer la sortie de Batman Forever, Acclaim a fait les choses en grand.









Lobo





Editeur : Ocean

Premier concurrent de Killer Instinct, Lobo pourrait bien surprendre plus d'un joueur. Ce jeu réalisé sous logiciel Alias Silicon Graphics est une parfaite réponse au futur hit : MB de Nintendo. Avec six personnages complètement déments, ce jeu de baston peu orthodoxe vous plongera dans un univers sombre et violent comme celui où sévit Lobo, anti-héros par excellence. Parmi les adversaires de Lobo, on rencontre le Père Noël, qui pour l'occasion s'est équipé de deux coupe-choux particulièrement tranchants. Je vous laisse contempler les images en attendant plus de renseignements dès le mois prochain.





Earthbound

Editeur : Nintendo

Voici le tout nouveau jeu de rôles Nintendo qui est bien étrange pour ne pas dire complètement bizarre. Avec des graphismes pour les 6-8 ans, ce jeu de 24 MB invite le joueur à sauver le monde de la menace extraterrestre Giygas. Loin d'égaler un Final Fantasy, Earthbound surprend sur Super Nintendo, surtout lorsque l'on sait que Chrono Trigger arrivera aux États-Unis en septembre prochain.







Doom

Editeur : Williams

Disponible dès septembre aux États-Unis, Doom, le hit parmi les hits des jeux PC arrivera aussi en France dans le dernier quart de l'année par l'intermédiair de la société Virgin. Nous vous avons d'ore et déjà parlé de ce jeu killer 3D très impressionnant où tout n'est que massacre Pour en savoir plus, reportez-vous à notre précédent numéro.

MEGA MAN™ THE WILY WARS



Le satanique Dr Light veut devenir le maître du monde. Pour cela, il a inventé une nouvelle machine infernale appelée Wily, et va retourner dans le passé pour éliminer Mégaman dans l'une de ses trois premières aventures. Tirant sur tout ce qui bouge, Mégaman doit traquer chaque robot et l'exécuter afin de récupérer des bonus et autres armes spéciales.
MEGAMAN-THE WILY WARS vous offre 16 mégas de graphiques haute résolution.Profitez enfin des trois premiers chapitres de Megaman réunis sur une seule et unique cartouche.

POURQUOI TANT DE HAINE

Laissé pour mort lors d'une bagarre de rue où périt accidentellement sa famille, Franck Castle refuse de mourir. Animé par un esprit de vengeance, il mène alors sa propre guerre contre la mafia. A la fois juge, juré et bourreau, personne n'échappera à son verdict. Les coupables devront alors affronter ... Le Punisher



THE PUNISHER

Ce jeu vous propose 16 mégas de coups et armes en tout genre. Vous pourrez prononcer votre sentence seul ou à deux en simultané, sur 6 stages explosifs.

Samedi soir, c'est le rendez-vous de toutes les stars du catch américain. Ils sont tous venus pour s'affronter dans le célèbre tournoi des Slammasters, et un seul survivra à cette avalanche de violence.

SATURDAY NIGHT SLAMMASTERS



32 mégas de coups spéciaux, de prises de catch incroyables, et de graphismes fabuleux.
A consommer sans modération!!!

GENEDIS

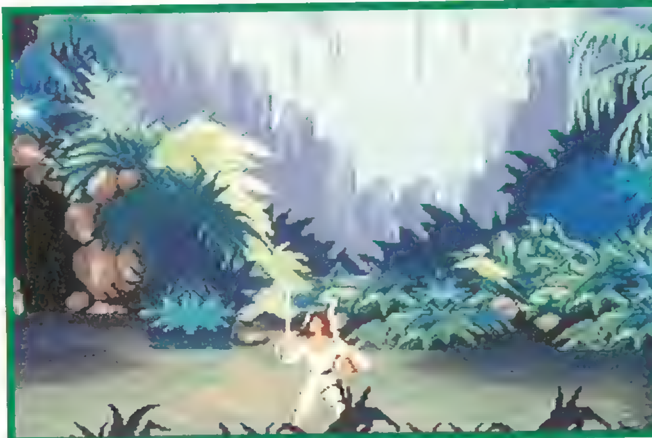
MEGA DRIVE

CAPCOM

Cutthroat Island

Acclaim

Autre licence de film de la société Acclaim, Cutthroat Island vous transporte dans les Caraïbes des XVI et XVIIe siècles où sévissent les pirates et corsaires d'antan. Graphiquement moyen, si on le compare aux autres titres présents sur le salon, Cutthroat Island se distingue par une animation exemplaire et une ambiance assez unique. Les fans d'escrime apprécieront ce jeu d'action/plates-formes où l'on se bat à l'épée et où il «faut vaincre ou périr». Tout une philosophie, tout un jeu.







Mutant Chronicles

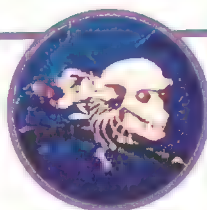
Editeur : Playmates

Jeu d'action pure et dure pour un ou deux joueurs, Mutant Chronicles est inspiré d'un jeu de rôles que vous connaissez peut-être. Point de philosophie ou de réflexion métaphysique ici, puisqu'il faut tirer à tout-va sur des hordes d'Aliens. Violent et rapide comme un orage, aurait dit le poète, Mutant Chronicles n'est pas prévu, pour l'instant, en Europe.



Earthworm Jim 2

Editeur : Playmates



Il revient et il est très content ! Earthworm Jim, l'enfant prodigue de David Perry est de retour pour de nouvelles aventures toujours aussi délirantes. À noter tout de suite que le jeu sera aussi disponible sur Megadrive. Le ver de terre le plus cosmique de l'espace va se précipiter dans sept niveaux complètement fous. Earthworm Jim part sur la planète des Monstres, bien décidé à trouver une révélation divine sur place. Faute de révélation, notre bon vieux ver de terre rencontre une foule de monstres. Normal me direz-vous, vu le lieu. Outre de nouveaux niveaux, E.J.2 propose au joueur de nouvelles armes, de nouvelles épreuves bizarres et une aventure toujours aussi géniale. Cette cartouche de 24 MB devrait être disponible aux États-Unis dans le courant du mois d'octobre.





Dracula X

Editeur : Konami

Dracula X, qui ne s'appellera pas comme ça en Europe — "X "oblige — arrive sur Super Famicom. Fans de Castlevania et nostalgiques des premiers temps de cette console, bienvenue dans le monde magique de cette famille chasseuse de démons et de vampires. le jeu reprend approximativement les niveaux de la version Nec, et en restitue les musiques avec assez de fidélité semble-t-il. Jeu d'action à l'ambiance unique, Dracula X devrait satisfaire plus d'un joueur.





Waterworld

Editeur : Ocean

Kevin Kostner en jeu vidéo avec Waterworld, aussi l'un des films les plus attendus de l'année 95. Dans ce jeu d'action aux multiples phases, vous incarnerez le beau Kevin aux prises avec de vieux loups de mer. Shoot-them-up en bateau ou beat-them-up dans des niveaux action/plates-formes, le jeu apporte de la variété. Il sera aussi dispo sur Sega Saturn, Megadrive et Virtual Boy, toujours réalisé par Ocean.

Power piggs

Editeur : Titus

Les trois petits cochons pour une version remix très axée sur l'action. Dans un univers médiéval-fantastique, les petits cochons - il faut bien les appeler ainsi - vont se battre à grands coups d'épée et à grand renfort de flèches contre les forces du Mal, déjà tenaces à cette époque. Action non stop pour un jeu original dont nous devrions vous livrer le détail d'ici quelques semaines.







Gun & Run

Editeur : Konami

Un tout nouveau jeu de basket chez Konami. Après le très décevant Hyper Dunk, Konami rattrape le coup avec une simulation très bien réalisée de basket traditionnel. L'éditeur japonais n'est pas tombé dans la vague des jeux de street basket très à la mode ces derniers temps. Les amateurs du genre retrouveront là un jeu techniquement réussi et surtout très réaliste.

Phantom 2040

Viacom New Media

Jeu d'action tout comme peuvent l'être ceux de la saga des X Men, ce jeu de Viacom vous propose d'incarner un héros en collant rose parti défendre la planète. Scrolling multidirectionnel et ennemis bondissant dans tous les sens seront de la partie pour un jeu qui ne laisse pas un souvenir impérissable.



Bilan PSX et titres en préparation !

Alien Trilogy	Acclaim
Alpha Storm	Psygnosis
Assault Rigs	Psygnosis
Ballblazer	Lucas Arts
Basketball'95	Crystal Dynamix
Batman Forever	Acclaim
Bio Hazard	Capcom
Blazing Dragons	Crystal Dynamix
Castlevania The Bloodletting	Konami
Chronicles of the Sword	Psygnosis
Darkstalker	Capcom
D&D Tower of Doom	Capcom
Destruction derby	Psygnosis
Dimension	Psygnosis
Discworld	Psygnosis
Doom	ID Software
ESPN Extreme Games	Sony Imagesoft
FIFA International Soccer'96	E. A. Sports
Fox Hunt	Capcom
Frank Thomas Big Hurt Baseball	Acclaim
Gex	Crystal Dynamix
Goman	Coconuts Japan
G-Police	Psygnosis
Incredible Toons	Capcom
Johnny Mnemonic	Sony Imagesoft
The Journey Man Project	Sanctuary Woods
Judge Dredd	Acclaim
Krazy Ivan	Psygnosis
Legacy of Kain	Crystal Dynamix
Lemm's P'Ball	Psygnosis
Loaded	Interplay
Lone Soldier	Telstar
Magic Carpet	Bullfrog
Major League Baseball	Konami
Mortal Kombat II	Acclaim
Mortal Kombat 3	Williams
Myst	Psygnosis
NBA	Konami
NBA Jam T.E.	Acclaim
NFL	Konami
NFL Quaterback Club'96	Acclaim
Novastorm	Psygnosis
Off World Interceptor	Crystal Dynamix
Parodius	Konami
PGA Tour'96	E.A. Sports
Policenauts	Konami
Project : Over Kill	Konami
Reboot	Electronic Arts
Revolution X	Acclaim
Road Rash	Electronic Arts
Sentient	Psygnosis
Shockwave	Electronic Arts
Shredfest	Electronic Arts
Solar Eclipse	Crystal Dynamix
Spawn	Psygnosis
Steel Harbinger	Mindscape
Street Fighter Animated	Capcom
Street Fighter : the Movie	Capcom
Street fighters Legends	Capcom
Suikoden	Konami
Syndicate Wars	Bufffrog
3D Baseball'95	Crystal Dynamix
3D Golf	Konami
3D Lemmings	Psygnosis
3D Soccer	Konami
Total Eclipse	Crystal Dynamix
Twisted Metal	Sony Imagesoft
Viewpoint	Electronic Arts
Virus	Sony Imagesoft
Warhawk	Sony Imagesoft
Wing Commander III	Origin
Wipeout	Psygnosis
X-Men Children of the Atom	Capcom

Incantation

Editeur : Titus

Les vieux de la vieille se souviennent peut-être d'un jeu qui s'appelait Cauldron sur Amstrad CPC et Commodore 64. Incantation vous propose aussi d'incarner un petit sorcier qui part sauver sa patrie et ses amis. Malgré des graphismes très "enfantins", le jeu s'avère être, dans le style action/plates-formes, passionnant. Un titre qui, mine de rien, pourrait bien être sympa.





The Mask

Editeur : THQ

Hit au box office, The Mask ne devrait maintenant plus tarder à arriver en jeu vidéo. Sa sortie devrait suivre de peu celle de la vidéocassette. Jeu d'action plates-formes comme on ne les compte plus, The Mask reprend en partie la trame du film. Jim Carrey, alias The Mask, est ici présent pour une démonstration de ses diverses capacités comme sa fameuse tornade. Un jeu bien amélioré depuis la dernière fois où nous l'avions vu.

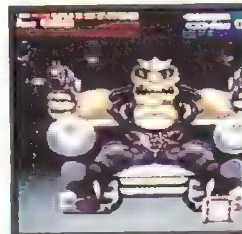




Révolution X

Editeur : Acclain

Hit d'arcade intersidéral connu d'un bout à l'autre de la galaxie, Revolution X arrive sur Super Nintendo ainsi que sur Megadrive. Le principe même du jeu reste terriblement basique, puisqu'il faut avancer et tirer pour ensuite poursuivre son chemin et faire un carton pour ensuite... Bref, vous comprenez. Dans l'esprit d'un Terminator 2 Arcade Game, ce jeu propose des graphismes plutôt sympa et une musique très hard-rock. À noter que ce jeu devrait aussi être disponible sur PlayStation et Sega Saturn.



Exo Squad

Editeur : Playmates



En plein XXIIIe siècle, les Néosapiens, des humains génétiquement créés ont colonisé Mars et Venus. Plus gourmands que l'on ne l'aurait voulu, ces Néosapiens veulent conquérir l'univers tout entier. La Police de la galaxie, l'ExoSquad, doit alors tout faire pour les calmer, quitte à leur mettre un pruneau entre les deux yeux. Shoot-them-up tel que peut l'être Super Turrican 2 (voir test dans ce numéro), ExoSquad propose aussi son lot de variétés comme ces niveaux où faut simplement diriger une simple à l'écran. De l'action 100 % Playmates.





GAGNEZ UN CADEAU

DE LUXE

SUR LE SERVEUR

3615 JOYPAD

PARTICIPEZ AU JEU DU VRAI FAUX ET GAGNEZ LA CONSOLE PLAYSTATION DE SONY, UNE CONSOLE DE REVE!

...LQUES EXEMPLES DE JEUX:



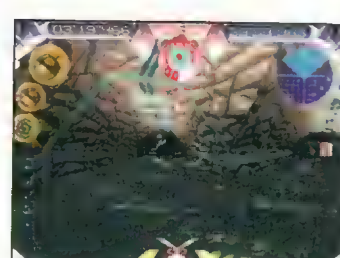
...e Racer: un jeu de ...e hallucinant!



Tekken: LE jeu de baston du moment!



Motor Toon GP: une course à la Tex Avery, tordante...



Jumping Flash: vous êtes un lapin, zboing zboing!

Pour une exclu, c'est une exclu de luxe ! Jugez plutôt : le jeu PlayStation qui va tuer à la rentrée s'appelle WipeOut, et Psygnosis m'a ouvert les portes de ses locaux de Liverpool afin que je puisse tout vous raconter du développement de ce jeu qui va faire passe Ridge Racer pour une vulgaire simulation de skateboard ! Votre serviteur a donc pris l'avion et a ét accueilli comme un pape par toute l'équipe responsabl de WipeOut. J'ai rencontré ainsi le staff des graphiste et des programmeurs, et j'ai pu longuement m'entretenir avec le producteur et le Game Designer d jeu. J'ai ensuite testé l'animal dans sa version 70 %. Je vous rapporte ici mes impressions ainsi que des clichés... exclusifs !

ZOOM

Psygnosis nous livre tous le

Entretien avec NICK BURCOMBE

Joypad : De quand date le projet WipeOut ?
Nick Burcombe : Tout a commencé en mars 1994 avec le design du vaisseau et la création des circuits.
Joypad : Cela faisait longtemps que vous possédiez alors le kit de développement PlayStation ?
N.B. : Depuis novembre 1993, mais nous n'avions réalisé que quelques démos 3D en interne pour nous amuser un peu ! Lorsque WipeOut a été lancé, nous nous sommes vraiment penchés sur ce kit.
Joypad : Quel a été votre rôle ?
N.B. : Tout d'abord, je dois préciser que nous avons été quatorze à travailler sur WipeOut, avec trois graphistes, quatre programmeurs notamment (cf. la photo de famille). Moi, je suis le designer et le concepteur du jeu. J'ai donc dessiné les circuits à la main sur papier avant de les faire modéliser par nos graphistes sur ordinateur. J'ai ensuite conçu le déroulement du jeu et suivi le développement du jeu en lui-même.
Joypad : Que pensez-vous de Daytona USA sur SegaSaturn ?
N.B. : Bof, bof... quand on a joué à Ridge Racer et que l'on passe son temps à développer un jeu comme WipeOut, on a du mal à adhérer à Daytona. Personnellement, je n'aime pas du tout !
Joypad : Merci !











ecrets de WipeOut à Liverpool

ant de vous parler de la manière dont a été développé WipeOut, me dois de vous présenter ce jeu que tout le monde va s'arracher septembre prochain lors de sa sortie, au même moment que la ayStation européenne. Vous allez souvent lire les mots "Ridge cer" dans cet article, car la comparaison sur le papier est évidente. jeu se présente en effet comme une course de vaisseaux dans juelle il est possible de tirer sur ses adversaires. Psygnosis a été le emier à recevoir le kit de développement PlayStation en igleterre (peut-être même en Europe) en novembre 1993. À poque, le kit n'était pas vraiment définitif, mais les développeurs aison" ont vite compris qu'il y avait dans cette machine quelque ose de nouveau. Les premiers essais faits à l'époque en matière de polygonale le prouvent. Il faut attendre 1994 pour que les emiers projets de jeux développés par Psygnosis sur la console de ny voient le jour. En tout, quatre jeux, dont WipeOut né en mars 93, pointent le bout de leurs graphismes (les autres étant struction Derby, G-Police, Rigs et Ideal, titres non définitifs). Nick rcombe est responsable du concept (cf. interview) puisqu'il a mmencé à dessiner les circuits sur papier, ainsi que Jim Bowers (il it déjà participé à Microcosm) qui s'est occupé du design du sseau-type du jeu, réalisé en petite maquette d'abord, puis ensuite modélisation informatique. Vous pouvez d'ailleurs admirer cette quette et les premiers dessins exclusifs quelque part dans ces ;es. Le jeu a ensuite rapidement progressé avec un développement parallèle des codes par les quatre développeurs. Le programme isé s'appelle Soft Image et tourne sur Silicon Graphics (Indigo et yx, la classe !).

Silicon carné sur PlayStation

e je vous explique en deux mots... Un kit de développement Sony constitué d'un écran, d'un PC contenant une carte ISA (interface juée sur une PlayStation) et d'un lecteur de CD-Rom spécifique. ır plus de détails, précipitez-vous sur l'encart spécial kit de eloppement quelque part dans cet article. Il y a deux parties dans éveloppement d'un jeu PlayStation : la création des éléments phiques, et la programmation des codes du jeu. La création phique se fait sur Silicon Graphics Indigo et même Onyx, avec des grammes made in Alias (cf. le reportage dans ce numéro sur les ateurs de ce système de développement qui a permis de créer jeux comme Donkey Kong Country SN ou encore des films mme Jurassic Park). Les décors des circuits et les circuits euxnes sont d'abord modélisés en 3D fil de fer à partir des croquis Nick, puis sont mappés. Il en va de même pour les objets gonales en 3D comme les vaisseaux et tous les autres éléments rvenant dans le jeu. Pendant ce temps, les programmeurs ichent sur les premières lignes de programmes en C et en Assembleur sur les kits de développement PlayStation. Tout ceci se déroule dans la même grande salle avec les graphistes (appelés "Artists" en anglais), groupés en team tout près du groupe des programmeurs. Ça permet des va-et-vient incessants entre tout ce petit monde, et ça explique la rapidité avec laquelle on peut créer un excellent jeu sur 32 bits (un délai d'un an est tout de même nécessaire).

La Blue PlayStation

Pour tester le jeu, on utilise une vraie PlayStation mais de couleur bleue, la Blue PlayStation. C'est l'étape ultime de vérification des jeux. Les tests du produit sont fait en deux temps, car il faut bien comprendre qu'il y a deux sortes de tests : le "debugging" et le "game-test". La première étape consiste à tester les bugs d'affichage, de collisions et tout ce qui touche à la programmation. Ce travail est fait par les développeurs eux-mêmes, épaulés par le producteur, le team manager et le game designer. Il se fait presque dès le début du développement sans que les graphismes soient définitifs. Ensuite, il faut tester la jouabilité des courses : on fait alors appel à des testeurs extérieurs qui interviennent en fin de développement juste avant l'envoi de la version quasi finale à l'"approval", littéralement ceux qui approuvent. Car comme pour Nintendo et Sega, tout développeur (même appartenant à Sony) doit envoyer son jeu pour vérifications d'usage, à Sony. Alors que Nick et Dominic continuaient à me répondre avec ce flegme britannique si particulier, je n'ai pas pour autant manqué de poser LA question qui me trottait dans la tête depuis pas mal d'années et que je ne suis pas le seul à me poser à propos de Psygnosis. Il faut savoir en effet que cette firme anglaise existe depuis bien longtemps, puisqu'elle a commencé sur micro avec l'Atari ST puis l'Amiga. Des produits aujourd'hui mythiques pour les passionnés, ont créé autour de Psygnosis une aura bien sympathique : je veux parler des titres comme Barbarians, Baal, Blood Money, Shadow of the Beast et autre Lemmings.

Pygnosis, éditeur mythique

Psygnosis a ensuite développé sur PC puis sur toutes les consoles pour terminer par rejoindre le groupe Sony tout dernièrement. Mais le plus important est de se rappeler que Psygnosis a toujours misé la plupart de son temps sur le travail de l'image et s'est depuis toujours intéressé aux nouvelles techniques de développement en matière d'images de synthèses appliquées aux jeux vidéo. Le support du CD-Rom a été pressenti longtemps à l'avance chez Psygnosis. Et le bilan sur les jeux était le suivant : un jeu Psygnosis était toujours précédé d'une démo absolument ahurissante, et ce quel que soit le format.

Le vaisseau et les plans



Les plans des circuits ont été dessinés à la main par Nick Burcombe et la maquette du vaisseau a été créée par Jim Bowers (responsable de Microcosm).

ntretien avec DOMINIC MALLINSON (producer)

Joypad : Quelles sont les différences avec Ridge Racer ?
Dominic Mallinson : Ludiquement, les deux jeux ont un point commun : la course. Mais WipeOut n'est pas que cela. Il s'agit aussi d'un jeu dans lequel on peut utiliser des armes et éliminer ainsi peu à peu ses adversaires.
Joypad : Un shoot-them-up alors ?
D.M. : Non, en fait il s'agit des deux en même temps : une course dans laquelle on tire. De plus, on trouve huit circuits différents contre un et demi dans Ridge Racer. Il y a aussi des bonus d'armement un peu partout, dont notamment des zones colorées sur certaines parties du circuit. En fait, on ne peut comparer WipeOut à Ridge Racer que sur le plan technique, car WipeOut n'est pas une simulation de course de voitures, c'est un jeu vidéo !
Joypad : Oui mais on joue contre le temps, on bat des records et on court contre sept autres vaisseaux ?
D.M. : C'est vrai, mais tout en glissant dans les airs et en tirant. Cela permet par exemple de faire sauter les vaisseaux très haut dans les airs à partir de rampes, chose impossible dans Ridge Racer. Techniquement, je pense que WipeOut est aussi rapide mais plus joli.
Joypad : Avez-vous utilisé les mêmes programmes et outils que Namco pour le développement de WipeOut ?



D.M. : Tout à fait, mais nous pensons que graphiquement, le résultat est meilleur. Je pense notamment aux graphismes des objets 3D qui sont, comme ceux des vaisseaux, bien plus détaillés et finis.
Joypad : Même lorsqu'ils sont animés ?
D.M. : Bien sûr, il s'agit d'objets 3D mappés qui peuvent bouger dans tous les sens tout en gardant leurs graphismes initiaux.
Joypad : Merci !

Tant et si bien que certains (dont je suis) se sont mis à chuchoter que Psygnosis éditait des démos suivies de jeux et non l'inverse. Ceci est sans doute dû à cette habitude constante chez l'éditeur anglais de chercher des nouvelles techniques dans sa cuisine et de courir après le futur technologique. On finit par oublier que le but est de produire un jeu et qu'il faut le vendre à des joueurs par la suite ! Bref, ma question fut nette et sans bavure : avec le nouveau support 32 bits, Psygnosis va-t-il enfin nous proposer des jeux à la hauteur de son professionnalisme reconnu et non mis en cause ici, je tiens à le préciser ? La réponse fut elle aussi on ne peut plus claire puisque Nick me répondit que sur PlayStation, les démos n'étaient pas difficiles à réaliser et ne constituaient donc aucun intérêt (un raisonnement européen auquel j'adhère, mais que les



aponais, par exemple, oublient uelquefois en se pâmant devant des émos extraordinaires, cf. Panzer)ragoon). Dominic surenchérit alors n soutenant que WipeOut proposera ne démo impressionnante mais ourte et sans aucun "ombrage" sur le eu. On va donc jouer à un vrai jeu 'arcade façon Psygnosis et sans oritures inutiles ou systèmes ompliqués de simulation.

Un nouveau Ridge Racer ?

)ans WipeOut, comme dans Ridge .acer, on pilote à vitesse grand V et n tire sur les adversaires, le tout ans un décor de rêve qui met enfin n valeur le travail accompli depuis es années en matière de recherche raphique par Psygnosis. Enfin ! je eux vous dire, pour y avoir joué, que VipeOut n'est pas un jeu à la tarblade, on pilote pour de vrai et on re seulement quand c'est utile (pas ıns arrêt, hein !). Pour vous dire, haque personne qui jouait à la bêta- ersion à mes côtés penchait son orps quasiment à l'horizontal dans les ourbes. Même Nick n'y a pas coupé ! ai aussi demandé ce qui se passait uand on sortait du circuit : question ıcongrue semble-t-il, car le but du jeu st de rester sur le circuit comme me a fait remarquer Nick Burcombe. lais je sais que tous les joueurs ment à tester ce genre de situation. videmment tout a été prévu, et si on quitte le circuit on peut se balader n peu partout, mais rapidement un ıisseau arbitre vient vous ramener ans le droit chemin, faut pas éconner ! On peut signaler à ce ropos la possibilité de réaliser des uts assez phénoménaux lorsque l'on asse sur des rampes de lancement. lais dans ce cas, impossible de omber dans le vide, on est mplement freiné par les bordures.

WipeOut se jouera en Link !

ı oui, dans l'euphorie de cette cclusivité française que nous faisait sygnosis, j'ai même eu droit aux remiers essais de jeu à deux en link. insi on pourra jouer à WipeOut avec eux PlayStation linkées et deux télés. ai essayé et vous n'avez qu'à imaginer idge Racer à deux pour mesurer étendue de mon agréable onnement. Vous pouvez admirer les ichés de la version à laquelle j'ai joué et qui en était alors à 70 % de son développement. Psygnosis m'a ouvert toutes les portes de son antre magique à Liverpool et je les en remercie. Grâce à cela, vous admirez des clichés exclusifs d'un des plus grands jeux d'action qui sortira avec la machine en Europe, le Ridge Racer amélioré avec dix circuits, des tirs et le jeu à deux possible, tout ça pour nous sur PLayStation et en septembre s'il vous plaît ! Merci à Psygnosis, et de toute façon j'y retourne quand je veux, moi, à Liverpool : Psygno, ce sont des potes de trente ans, hou là, surtout depuis que je joue sur PlayStation !

Derek de la Fuente.

Photo de famille chez Psygnosis-Liverpoo

Difficile de choper toute une équipe et de la déranger en plein travail, mais j'ai tout de même réuss réunir dix des quatorze personnes ayant participé à l'élaboration de WipeOut sur PlayStation. Il fau dire que tout ce petit monde a été plutôt adorable et s'est prêté gentiment au jeu des photos posé entre deux lignes de code en C ou entre deux portions de circuit à dessiner sur Silicon Graphics. Et attention, cette photo a été prise dans l'une des salles de développement de Psygnosis à Liverpool, l'endroit où les jeux PlayStation européens les plus prestigieux sont en cours de création. Séquence émotions !





JOUER A WIPOUT EN RESEAU
On pourra jouer à Wipout avec deux PlayStation et deux télé sur le même circuit.



Un des graphistes sur Silicon Graphics qui travaille sur une Onyx, rien que ça !

Le coin des graphistes (appe Artist en anglais) qui sont tr à travailler sur Wipout.



Un des développeurs de Wipeout en pleine expectative devant des milliers de lignes de code. On remarque une Silicon Graphics Indigo.





Station de travail d'un graphiste de Wipeout.



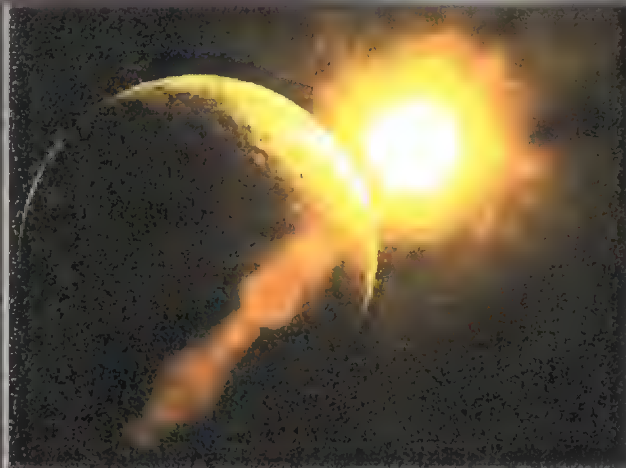
ZOOM

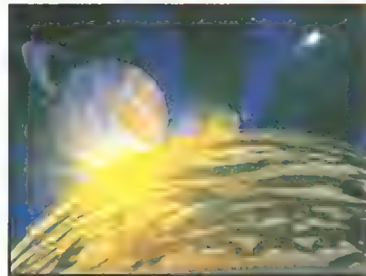
Donkey Kong Country, ça vous dit quelque chose ? Ah non, vous préférez le cinéma : alors Terminator 2, Jurassic Park, ça marche ? Le point commun entre ces différents titres est le déluge de techniques utilisées pour créer les images et les effets spéciaux qui les composent. Les responsables, entre autres, de ces miracles de technologie sont concentrés dans une société canadienne dont nous avons visité les locaux en Grande-Bretagne et qui répond au doux nom de Alias. Alias, c'est aussi le nom de leur gamme de logiciels qui permettent aux créateurs de pubs, de films, de génériques et surtout de jeux vidéo de s'éclater en repoussant les limites de l'imagination en matière d'images de synthèse. C'est principalement Mark Pammenter, le représentant UK d'Alias qui nous a servi de guide, merci à lui donc !

ALIAS RESEARCH INC. ALIAN NATION

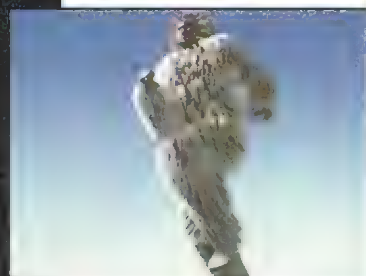
Alias

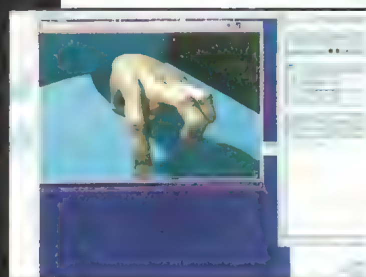


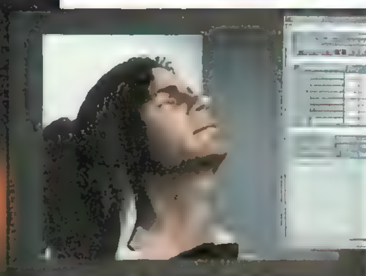


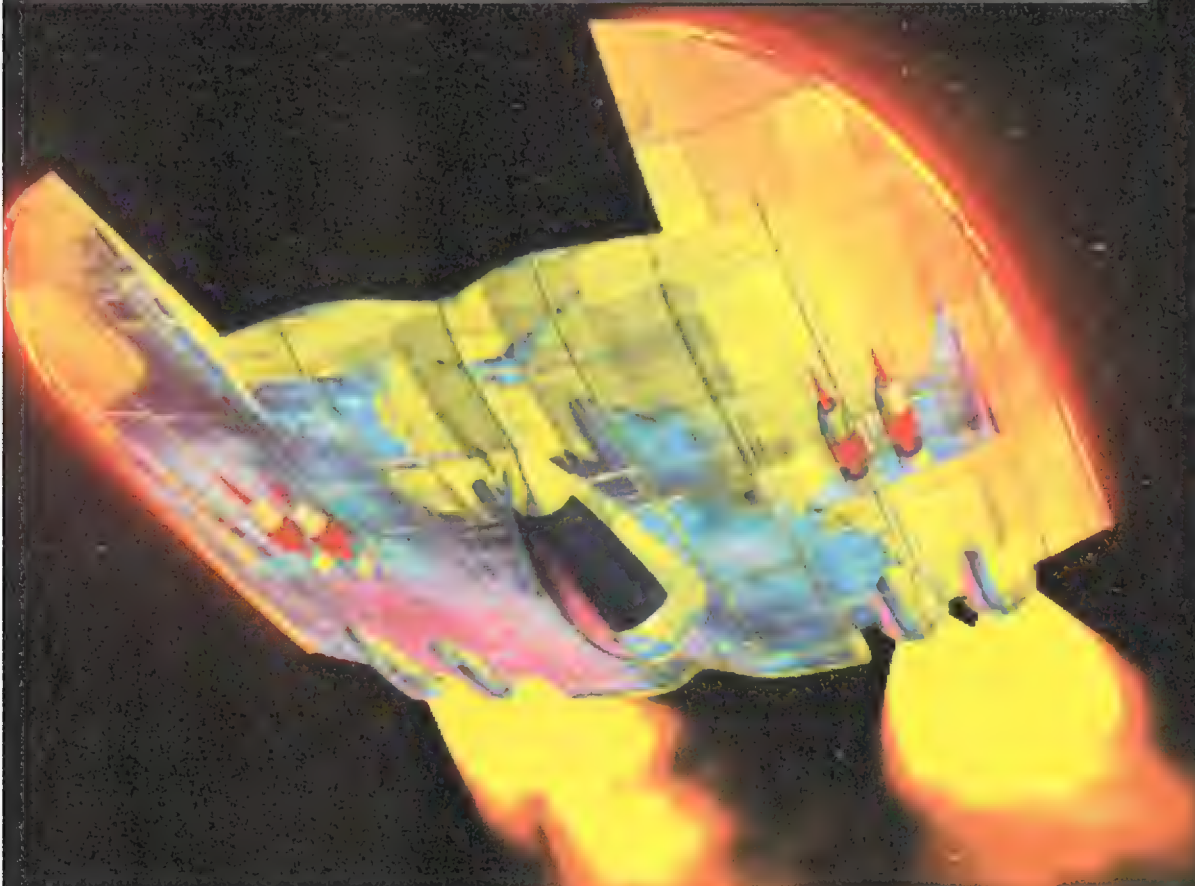














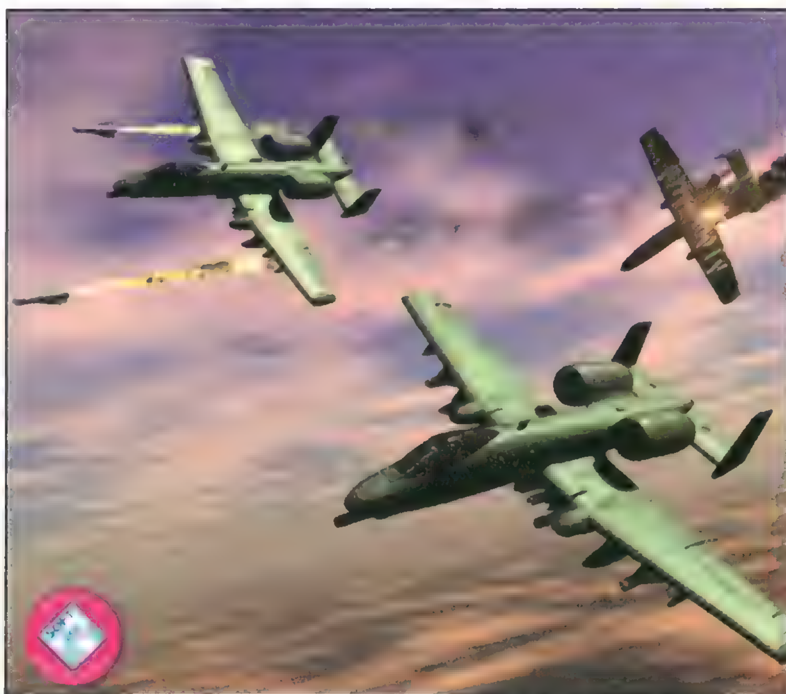


outil ultime pour l'Ultra 64

Il y a sans doute, dans le lectorat de Joypad, quelques programmeurs en herbe ou grands développeurs méconnus pour qui des langages comme l'assembleur ou le langage C n'ont plus de secrets. Ces derniers comprendront aisément si je leur parle d'outils de développement. En fait, ceux qui nagent un peu en matière d'informatique ne peuvent ignorer que l'on utilise des programmes informatiques pour créer des jeux vidéo. Même si vous êtes un nouveau venu dans ce merveilleux monde des jeux sur console, vous n'êtes pas aveugle et vous avez au moins vu un des films suivants : Jurassic Park, Batman, The Mask, Terminator 2, Star Trek ou encore True Lies. Vous avez aussi sans aucun doute joué à Donkey Kong Country. Eh bien jutement, prenons DKC comme exemple : vous avez tous remarqué que les graphismes de ce jeu étaient digitalisés, c'est-à-dire obtenus à partir d'un autre support. Dans Mortal Kombat, on a filmé des acteurs puis on les a entrés en format binaire dans un ordinateur puissant. C'est la digitalisation. Chaque position de l'acteur donne une position du sprite qui sera ensuite transcodée dans un format comme celui de la Super Nintendo. La digitalisation se faisant en général sur de gros ordinateurs (souvent de marque Silicon Graphics) grâce à un programme capable de créer des formes en 2D ou en 3D, de gérer celles-ci dans leurs graphismes et leurs mouvements. C'est bien de ces programmes utilitaires dont je vous parle. Revenons à Donkey Kong. Le sprite du héros, par exemple, a été obtenu grâce à un tel programme. Un artiste à créé le sprite sur papier puis l'a modélisé en 2D puis en 3D. Toutes les animations de ce sprite ont été ensuite digitalisées car le résultat était quasiment aussi réaliste que s'il s'agissait du héros d'un film! Pour vous convaincre, vous n'avez qu'à bien observer les dernières images de synthèse qui apparaissent dans les publicités à la télé (Nike, Perrier, Kodak etc.). Bref, les sprites de DKC ont été digitalisés puis transcodés au format Super Nintendo. Ensuite, tout n'a été que programmation pure. Les responsables du programme qui ont tout créé au départ, avant la digitalisation, sont canadiens et travaillent chez Alias. Alias est le nom de la société, mais c'est aussi le nom qui englobe toute la gamme de produits proposés par cette entreprise à la pointe de la technologie de l'image, aussi bien dans le monde des jeux vidéo que dans celui du cinéma, de la publicité et de la télévision. Impossible de ne pas voir des images créées grâce au système Alias. Sans Alias, pas de Donkey Kong Country, pas de Rise of the Robots ou de Start Trek NG (sur micro), pas de vélociraptors virevoltant dans Jurassic Park, pas de morphing du T-1000 de Terminator 2, pas de génériques d'émissions de télé comme ceux de CNN ou même celui de Sacré Soirée (!), bye bye les super pubs regorgeant d'images de synthèse. Bref, un désert visuel réservé aux images habituelles, les "images réelles".

Alias, késako ?

N'oublions pas néanmoins qu'il existe de nombreuses autres sociétés responsables de telles images dans le monde et notamment en France. Mais une différence est à signaler entre Alias et les autres : Alias ne produit pas d'images mais uniquement les logiciels, les programmes, les outils pour les créer. Ces logiciels tournent sur de gros ordinateurs IBM ou Silicon Graphics et n'importe qui peut les acheter sous la forme de kits de développement avec les docs et le matériel nécessaires. N'importe qui à condition que les moyens suivent, bien sûr. Il faut en effet savoir que ce genre de logiciel se trouve à 400 balles à la Fnac, mais c'est autre chose... Alias est un système modulable composé de nombreux éléments, des programmes informatiques utilitaires que l'on peut acquérir au fur et à mesure selon les besoins et surtout les moyens, car ce genre de petits gadgets est hors de prix. Le bas de gamme (!) s'appelle Animator et ressemble en fait à un logiciel comme 3D Studio sur PC (3DS pour les initiés). La plupart des développeurs de jeux utilisent davantage Power Animator, un outil plus complet mais plus cher.

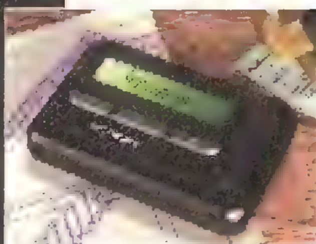


combien ÇA COÛTE ?

Quand on sait que les scènes de morphing de Terminator n'ont été réalisées que sur une Silicon Graphics Indigo 2 de base mais avec des logiciels Alias, on sent la puissance de ces derniers. Il faut savoir qu'Alias livre en général le "hard" (les ordinateurs) avec ses logiciels ("le soft") sous forme de kit, bien que cela ne soit pas obligatoire. Les machines livrées sont des Silicon Graphics et elles ont pour nom Indy, Onyx, sans oublier l'Indigo 2 (voir notre article Psygnosis sur Wipe Out PlayStation). DMA, Rare, Ocean sont par exemple des firmes qui travaillent sur Onyx et qui utilisent ces kits. Il faut savoir que le prix de l'ensemble est compris entre 250 000 et 450 000 francs selon le matériel choisi et les logiciels achetés ! Vous le voyez, ce n'est pas à la portée du premier venu...







Création 3D

Pour en revenir aux jeux vidéo, il faut savoir que Alias travaille principalement en ce moment avec Nintendo, pardon, pour Nintendo et sa fameuse Ultra 64. Le kit pour la PlayStation devant arriver bientôt. Pour bien comprendre ce que fait exactement Alias, il faut savoir que c'est plutôt en matière de création d'univers 3D que la société s'est spécialisée. L'animation est davantage en retrait car ce sont en général les développeurs de jeux qui se chargent de créer leurs propres programmes "maison". En matière de nouveaux jeux utilisant des univers 3D, la création de ces derniers se déroule toujours en deux parties et Alias ne s'occupe que de la première. Il faut d'abord créer des objets, des décors, des univers 3D aussi complexes que possible et ensuite se déplacer dans ces univers et faire tourner le jeu grâce à eux. Les outils Alias servent donc uniquement à la création de tous les éléments 3D, mais aussi à leur animation en ce qui concerne les effets spéciaux très pointus et très ponctuels comme les effets de lumière, les effets de fumée ou très récemment les effets dits de "cheveux" avec un tout nouvel outil (voir Alias Version 7.0 un peu plus loin) qui permettrait par exemple de créer un visage 3D et d'ajouter ensuite des cheveux que l'on placerait sur le crâne modélisé. Chaque cheveu suivrait ensuite les divers mouvements de la tête d'une manière très réaliste et sans que l'on ait besoin de retoucher une ligne du programme informatique. Vous imaginez les débouchés en matière de jeu vidéo ! En fait, Alias propose une souplesse incroyable grâce à ses "packages" qui permettent aux développeurs de créer un univers de A à Z, sans avoir recours à des interfaces compliquées à mettre en œuvre lorsque ensuite il faut transcoder le programme pour des machines moins puissantes (nos pauvres consoles par exemple).



Alias Version 7.0

Mais ce n'est pas tout, Alias va bientôt sortir la septième version de son système, davantage basée sur les polygones. Est-ce un hasard ? Il semblerait que non puisque, plus que l'industrie du cinéma ou de la publicité, c'est bel et bien le domaine des jeux vidéo qui fait le plus fréquemment appel à ce genre de technique. Mark Pammenter nous a d'ailleurs confié qu'il pensait fortement aux développeurs du monde entier qui travaillent en ce moment sur PlayStation... La Version 7.0 d'Alias propose l'animation complète de caractères en 3D avec tests de collision (Alias ShapeShifter) et morphing total qui tue, une réactualisation de tous les systèmes de capture cinématographique



(Alias Motion Sampler 2), de nouveaux effets spéciaux délirants comme les phénomènes physiques de gravité, collision, friction (Power Animator's Dynamic System). C'est le monde virtuel à nos pieds !

L'avenir en ce qui concerne les jeux vidéo s'annonce donc prolifique chez Alias, puisque les nouvelles applications ont pour objet l'Ultra 64 et la PlayStation. Il faut dire qu'avec des outils proposant des résolutions de 4096 x 6144 avec des images mesurant dans les 50 Mégas et prenant de 1 à 2 heures pour être calculées (sur une Silicon Indigo 2), Alias ne peut qu'allécher les développeurs du monde entier. Et quand on sait que ces derniers se nomment Nintendo, Rare, DMA, on sait que c'est un gage de qualité. En attendant, économisez un peu si vous voulez vous acheter le kit de base: Alias, c'est beau mais c'est cher !

Derek Dela Fuente.

Primal

Avant-première avant

étenant des intérêts dans la société Atari Games Corporation depuis 1976, Time Warner peut être considéré comme un grand parmi les diteurs de jeux d'arcade notamment. Depuis juin dernier d'ailleurs, Atari Games est un département de Time Warner Interactive. L'un des eux d'arcade qui a le plus fait parler de lui chez Time Warner s'appelle Primal Rage, et sa conversion sur tous les formats de consoles est en ours. Joypad a enquêté sur ce jeu gore et hyper violent. Olivier.



AVANT

APRES

AVANT

APRES

Pour ceux qui ne connaissent pas Primal Rage et qui n'ont jamais goûté à ce jeu de baston en arcade, sachez qu'il s'agit de ce que l'on peut faire de plus violent, gore et bourrin dans le genre. Même Mortal Kombat II passe pour un simulateur de sucreries pour enfants dans le genre. Dans Primal Rage en effet, les héros sont des bêtes monstrueuses sorties tout droit de l'imaginaire teinté de préhistoire des créateurs du jeu. En fait, le jeu est ultra gore comme Mortal Kombat, mais aussi d'une violence brute due à la façon de réagir des monstres que vous contrôlez et surtout au réalisme poussé des animations de ces derniers Le résultat de la technique de digitalisation de marionnettes rend encore mieux que dans Mortal Kombat, et l'effet de relief et de réalisme est exceptionnel. Les coups spéciaux et les fatalités ont pour nom "Creuseur de cerveau" (Talon), "Lit de griffes" (Aramdon), "Écrasement de crâne" (Sauron) et j'en passe ! Dans Primal Rage, on ne donne pas des coups de poing, on arrache la jugulaire à grands coups de machoire de tyrannosaure et le sang coule à flots dans des gerbes qui semblent éclabousser tout l'écran !



Un scénario préhistorique

Le scénario du jeu d'arcade nous propose de refaire l'histoire ou plutôt la préhistoire de l'humanité. Il nous fait en effet découvrir que des dieux dinosaures ont été enterrés en hibernation, il y a quelques millions d'années. C'est un météorite géant s'écrasant sur la terre et nettoyant celle-ci de la majeure partie des humains, qui réveille les sept monstres sanguinaires bien déterminés à en découdre. Il y a Blizzard le gros singe et son geyser de glace, Talon le petit Deinonnychus super rapide et son coup trancheur de jugulaire, Diablo le petit Allosaur et ses pouvoirs pyrotechniques, Armadon le Tristagasaurtops et son tire-boyaux, Chaos le singe dégoûtant pétomane et vomisseur, Sauron l'énorme T-Rex et son écrasement de crâne et enfin Vertigo le Cobrasaure géant et sa piqûre du scorpion. Bourré de fatalités et de coups spéciaux, ce beat-them-up en mode Versus vous propose ainsi de choisir entre sept personnages épiques pour vous lancer dans un match à un ou à deux joueurs.

Les règles du jeu

Examinons le mode "un joueur". Le but est de vous défaire des six ennemis pour pouvoir accéder au niveau bonus qui vous permettra de

EN LATEX SONT PRÊTES

Rage: les versions 32 bits

vous refaire une santé. Je vous explique brièvement ce bonus-stage, parce qu'il vaut son pesant de cacahuètes :il s'agit en effet de courir après des petits humains et d'en avaler le plus possible ! Passé ce stage délirant et ultra gore, vous retrouverez vos amis les boss pour une nouvelle foire d'empoigne spéciale avec les six dinosaures. Cette fois, vous n'aurez qu'une vie pour terminer vos ennemis qui reviendront soit en fantômes moins forts (si vous les avez vaincus en réussissant une fatalité) soit en normal. Évidemment, un deuxième joueur peut intervenir à tout moment pour venir vous défier dans un mode "deux joueurs". Dans ce mode, le but est de gagner le plus de trophées et de fidèles humains possible. Pour ce faire, il ne faut pas perdre mais surtout réaliser assez de figures pour rallier à vous ces fidèles. À chaque ennemi vaincu (deux rounds sur trois), vous gagnez un territoire.

Digitalisation et réalisme

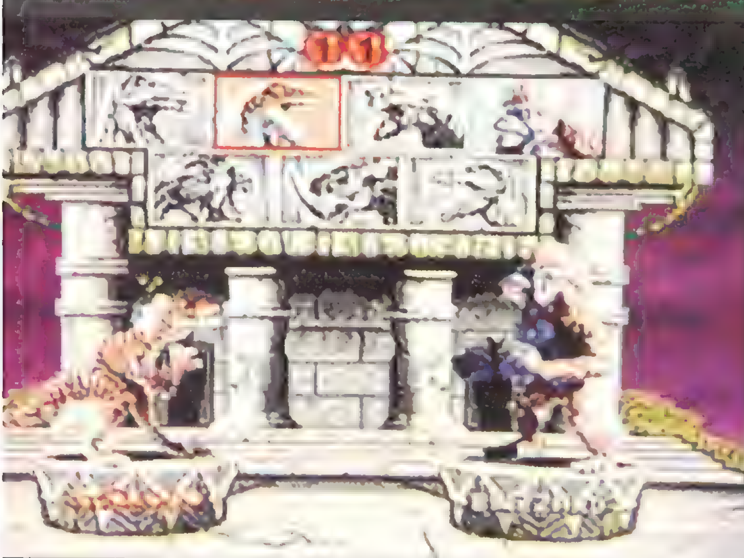
Une fois n'est pas coutume, les développeurs de Primal Rage ont largement utilisé la technique de la digitalisation pour créer les sprites des personnages du jeu. C'est un peu comme pour Mortal Kombat avec des acteurs filmés dans plusieurs positions, sauf qu'ici il s'agit de dinosaures et de grands singes. Comme les créateurs n'ont pas vraiment réussi à trouver de représentants vivants, ce sont des marionnettes en latex qui ont été utilisées. Et comme les marionnettes ne bougent pas toutes seules, on a utilisé la technique de l'image par image. Primal Rage est en fait né il y a deux ans, et ce sont Dennis Harper (producteur) et Jason Leong (animation) qui ont eu d'abord l'idée de faire combattre des Tyrannosaurus Rex très féroces. On était en pleine époque Jurassic Park! Pour ce faire, l'idée de filmer des petits modèles en image par image pour ensuite inclure ces images dans un puissant ordinateur grâce à la digitalisation, germa assez rapidement. Devant les résultats, satisfaisants, de nouveaux personnages effrayants furent conçus et animés grâce à des squelettes de métal permettant une nombre incalculable de mouvements réalistes.

Une équipe hollywoodienne

Très rapidement, une équipe de 30 personnes fut mise en place pour le développement de ce seul jeu d'arcade, vous imaginez... Pour assurer une qualité exceptionnelle des images de synthèse, des spécialistes furent choisis : Pete Kleinow







VERSION MEGADRIVE

VERSION GAMEGEAR



VERSION GAMEBOY







Préparation d'une photo lors du film image par image.

(Army of Darkness) pour l'animation en images de synthèse, Dan Platt (spécialiste des monstres au cinéma) pour la création et l'animation des maquettes, et Jason Leong qui a dirigé une douzaine de professionnels de l'animation. Les maquettes ont été conçues d'après des informations de paléontologues et selon des modèles de dinosaures ayant existé. Mais la plupart des personnages du jeu sont des mélanges hybrides, voire des créations pures. Par exemple, Armadon est un mélange de tricératops, de stégosaure et d'ankylosaure. Chaque maquette a été conçue en argile pour y mouler ensuite du latex que l'on a coulé autour d'une armature en métal représentant en fait le squelette. Pour donner un aspect vivant, les maquettes ont été peintes avec des techniques de pointe pour le réalisme et l'impression de 3D prévue dans le jeu. Des articulations supplémentaires ont été incluses pour augmenter le nombre de mouvements comparés à ceux dispos au cinéma : un beat-them-up est en effet plus gourmand en ce qui concerne les combats. Ensuite, tous les personnages ont été animés mouvement par mouvement et filmés image par image pour obtenir un ensemble d'animations digitalisables. C'est ainsi que 70 poses différentes ont été nécessaires pour chaque perso (un total de 400 donc pour le jeu). Le tout a ensuite été digitalisé et inclus en image de synthèse dans des décors dessinés sur Silicon Graphics.

Qu'apporte Primal Rage de nouveau ?

C'est la question qu'on est en droit de se poser, car il s'agit d'un beat-them-up d'arcade avec des personnages digitalisés. Quand on joue au jeu en arcade, on découvre un nouveau plaisir qui sera sans doute rendu sur consoles. Primo, l'effet 3D et relief des personnages est saisissant. On est en effet habitué à subir un terrible effet de sprite aplati dans les jeux de combat utilisant les digitalisations (Mortal Kombat, Twin Godess, Pitfighter). Dans le cas de Primal Rage, les objets digitalisés étant des marionnettes et non plus des humains, on a su utiliser la technique de l'image par image merveilleusement. On a vraiment l'impression de pouvoir toucher les personnages. De plus, le mode de combat est calqué sur ce qui



Ken Humphries de Time Warner qui surveille l'adaptation du jeu d'arcade sur tous les formats.



Cameron Sheppard en plein travail sur Primal Rage. Tout a été programmé en langage C.

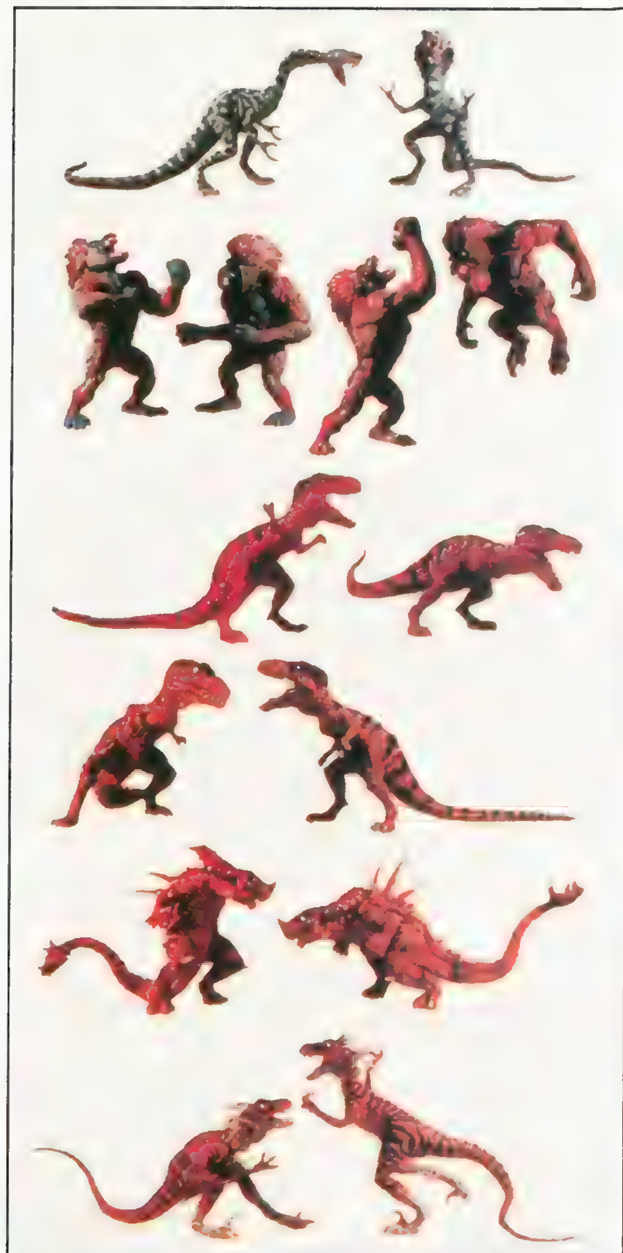
ste déjà (le fameux deux sur trois). Mais pour terminer le jeu, il ne s'agit pas
ılement de connaître les coups spéciaux et les fatalités, il faut se taper tous les boss
. suite en combat éclair et avec une seule vie.

Quelles versions pour quand ?

version Megadrive ainsi que les versions portables sont quasiment terminées et
ıuipe de Probe (aussi responsable des conversions de tous les Mortal Kombat sur
ısoles) a fait tout son possible pour rendre le jeu le plus proche possible des
sions arcade. On attend la version Megadrive pour le 25 août ainsi que les
sions Game Boy et Game Gear (le même jour). La versions 32X est attendue
ır le 14 novembre, mais ce jour là, ce seront plutôt les versions Saturn et
/Station (européennes) qui attireront les foules. Les développeurs ont en effet
ımis que l'on serait très proche de l'arcade sur ces deux formats avec le même
nbre d'animations par seconde, alors que celui-ci a malheureusement été réduit de
itié sur 16 bits. On vous parle de tout ça en temps et en heure en preview.



VERSION ARCADE



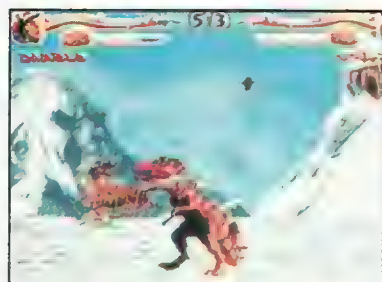
L'équipe de développement e Primal Rage sur console



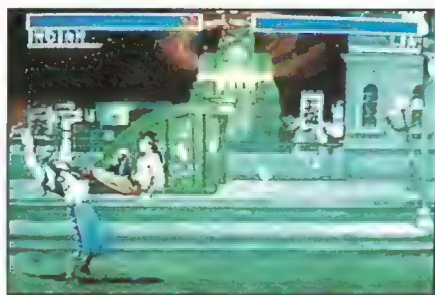
De gauche à droite, on trouve Andy Brock (musique), Mark Fisher (Saturn), Robert O Farrell (producteur), Justin Carvanovic (PlayStation), Cameron Sheppard (Game Boy, Game Gear, 32X).







OOM





E3: Mortal Kombat puissance 3

Mortal Kombat 3 n'est pas seulement un jeu de baston; il est l'un des plus violents, l'un des plus sanglants. Il n'y a guère que Killer Instinct qui puisse lutter avec le troisième volet de la série mortelle, et encore...

La version console de Mortal Kombat III a bénéficié d'un statut particulier. D'habitude les jeux sortent dans les salles d'arcade, puis une société est chargée de développer une adaptation pour machines plus modestes. Avec MKIII, tout s'est déroulé différemment : les versions arcades et consoles ont été développées en parallèle, ce qui explique que le jeu est déjà prêt alors que la version arcade vient juste de sortir (le 15 avril aux states). Les versions Super Nintendo, Megadrive et Playstation pourraient être en magasin beaucoup plus tôt qu'à la rentrée prochaine comme prévu, mais les costards-cravates du marketing en ont décidé autrement.

En fait les développeurs de chez Williams étaient en communication permanente avec les programmeurs, designers et graphistes de Sculptured Software (la boîte chargée des versions Nintendo et Sega. Williams s'occupait également de la version Playstation). Ils envoyaient les graphismes et même les portions de code du programme pour que de son côté Sculptured software fasse avancer les versions consoles 16 bits. C'est une des premières fois qu'un échange de ce type est entrepris, et vu l'excellent résultat, on est en droit de penser que l'exemple va être suivi par d'autres sociétés.





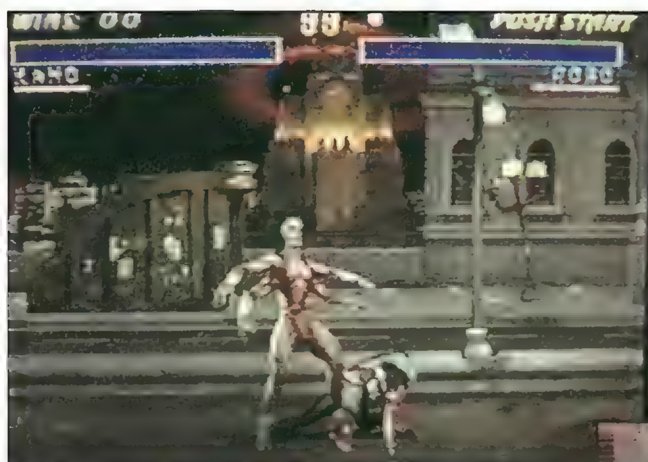


...raît que c'est Bernard Menez qui joue Sonia dans ...u...mais c'est qu'une rumeur, hein.?" LDP, 12 ans.

Toujours plus de combattants

Bon, Mortal Kombat III ne tourne pas le dos à ses illustres ancêtres; il s'agit toujours d'un jeu de combat, le jeu suit globalement le même déroulement que ses prédécesseurs. En fait il s'agit plus d'une prolongation que d'un autre titre. On retrouve des personnages connus, le fonctionnement est le même et le scénario est la suite directe de Mk et MkII. Les changements ne sont que des petits plus parsemés dans le jeu.

Faisant honneur à la course au "toujours plus de personnages" engagée entre tous les jeux de baston, Mortal Kombat III en met 14 en lice. Sans compter les inévitables persos cachés, et les deux boss de fin: le lieutenant et le grand méchant. Ce dernier n'est





"Sub Zero doit d
pognon à Kung
Lao, c'est pour
qu'ils se
bagarrent."
Kintaro, 37 ans







re
Shao Khan,
'autre grand
chant s'appelle
taro, une sorte de
notaure géant et fort
sympathique. Remarquez, je
jamais vu de minotaure sympathique ! Remarquez aussi, je n'ai
ais vu de minotaure...
les 14 persos, 7 sont totalement nouveaux, les autres sont issus
épisodes précédents. Ça fait combien de persos que vous
naissez déjà, donc? 7? Bravo, vous êtes super forts en calcul, nom
Dieu! Ces sept personnages qui font leur retour dans le monde
glant de Mortal Kombat, ont été modifiés
si bien graphiquement qu'au niveau de
rs possibilités. Ils ont plus de coups, plus
fatalités, plus de haine, et ils veulent
verser beaucoup de sang sur vos moquettes.

Vous retrouverez ainsi votre pote Kung Lao, l'homme au chapeau aiguisé. Jax, qui a maintenant des bras et des omoplates en acier. Très classe pour se promener sur la plage. Kano est de la fête également, il avait pris un peu de repos et il était absent du deuxième épisode. Sonya viendra faire du french cancan, SubZero des claquettes, et Shang Tsung jouera avec des enclumes. Liu Kang les regardera faire en récitant des poèmes à l'envers. Comme vous pouvez le constater, nos amis sont de plus en plus doués. Et les nouveaux persos alors? Suivez-moi les amis! Vous permettez que je vous appelle les amis?

Ouh! la! la! qu'ils sont méchants!

Il n'y a pas que des êtres humains dans Mortal Komba III. Il y a des monstres terrestres et des robots, comme Sketor et Cyrax. Ces deux coyotes font sortir des bras de métal de leurs bides, lancent des missiles à tête chercheuse et écrabouillent leurs adversaires entre deux plateaux d'acier. Marrant.

Sheeva, demoiselle faisant son entrée parmi les mortal kombattants, est de la même race que Goro et Kintaro. Elle a quatre bras. Elle doit faire des trucs incroyables au lit celle-là! C'est quand tu veux, Sheeva, je te file mon numéro de téléphone.

Les indiens sont à la mode dans les jeux de bastons en ce moment. Vous vous souvenez de T.Hawk et Chief Thunder? Dans MKIII, il y a aussi un indien, Night Wolf. Il ne fait pas Hou Hou Hou en tapant la paume de sa main sur sa bouche. Dommage, j'aime bien les gens qui font Hou Hou Hou.

Autre personnage féminin: Sindel, qui est en fait l'ex-femme de Shao Khan. Bon, je sais pas ce qu'il lui a fait, mais elle est sacrément énervée, et bien décidée à lui faire la peau. Ses pouvoirs sont assez

«J'aime bien Mortal Kombat III: on en prend plein la gueu...» Julien, 5 a







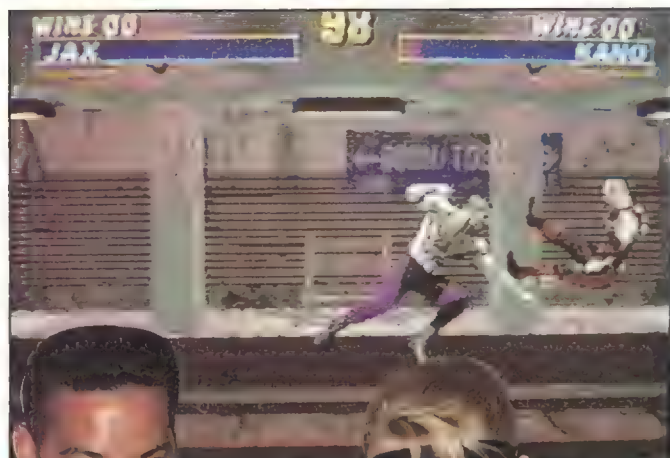


marrants, elle peut voler, par exemple.
Il n'y a pas que des voyous dans MKIII, Stryker est un flic armé d'une matraque. Avec lui, pas de sommation, il frappe directos, et dans le bide en plus, là où ça fait bien mal . Il dispose d'une belle matraque dédicacée par "Pas de quoi", et d'un bon tas de grenades. Allez, encore un nouveau perso, Cabal, celui qui ne montre pas son visage. Faut dire que c'est pas très beau à voir, il est couvert de vilaines cicatrices. Ses bras sont prolongés de longues lames aiguisées. Ça vous rappelle pas Edward aux mains d'argent, ça?

Et d'autres nouveautées...

A part les nouveaux persos, vous trouverez d'autres petits détails qui ont été modifiés dans Mortal Kombat III. Tout d'abord il y a

st comme un film de Godard avec un peu plus de sang, et les dialogues en moins.» Stéphanie, 4 ans











PLAYSTATION

maintenant un bouton de plus à manipuler pour se foutre sur la tronche avec ses adversaires. Ce sixième bouton sert à courir, vous pouvez l'utiliser juste avant la plupart des coups, ce qui les rend plus puissants , différents, plus meurtriers. Les enchaînements sont encore plus drôles.
Vous connaissiez déjà les fatalities et les babalities. Ces derniers sont remplacés par les animalities qui transforment vos adversaires en animaux. Chaque perso se transformera différemment. Tout à fait humiliant pour le perdant, tout à fait tordant pour le gagnant.
Les cheat-modes sont eux aussi organisés différemment, ils s'affichent au grand jour. En bas de l'écran Versus, juste avant chaque combat, quand les deux personnages se font face, une série de cases est affichée. Dans chaque case un petit dessin différent. En appuyant sur les boutons, vous pouvez changer la configuration, et si vous entrez une de celles retenues par le programme, hop, vous accédez à l'un des cheat mode. Ne comptez pas sur moi pour dévoiler ce qu'ils font, ce ne serait pas drôle; de toutes façons, je ne les connais pas tous.

"L'a… …ercredi, et j'ai descendu les poubelles avant d'aller fair… …o, 25 ans.

Quelques combinaisons seront dévoilées dans les médias, dans les pubs magazines, et également dans les pubs télé (je ne sais pas s'il y en aura en Europe, mais ici, chez les Rricains, il y en a depuis un bon moment) .

PLAYSTATION





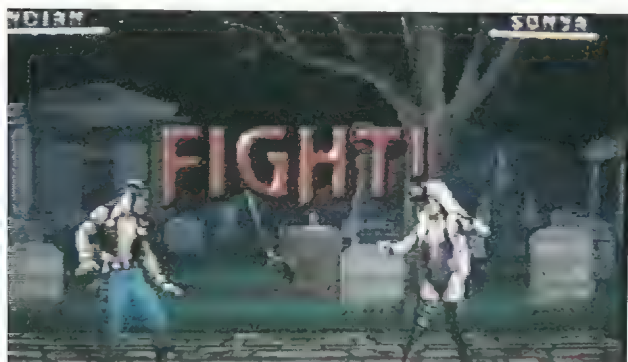
PLAYSTATION

Des graphismes encore plus beaux

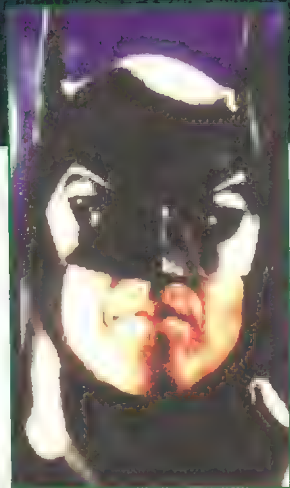
s versions MD et Super Nintendo sont vraiment très ıssies; les graphismes notamment, sont magnifiques, tout ·ticulièrement les décors. La version Playstation n'est pas .l non plus, attention, mais vu la différence de puissance s machines, les deux versions 16 bits s'en tirent avec les nneurs.

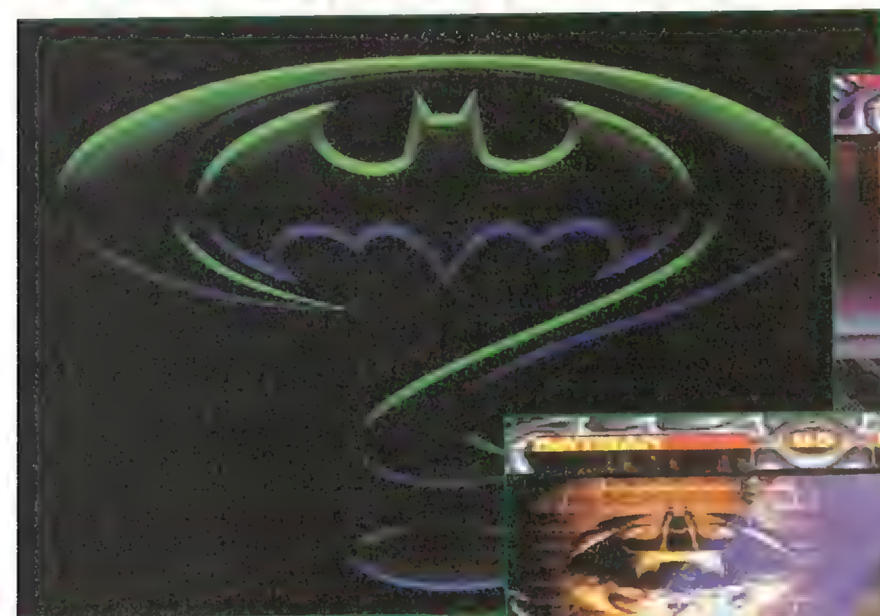
s décors faisaient trop images digitalisées dans le premier ›rtal Kombat. Dans le second, ils étaient un peu trop ·ton. Ce troisième volet est tout simplement à la croisée s deux chemins (ndTSR : ça veut dire qu'ils font à la fois ›p digit et trop cartons ?).

s versions consoles ne sont pas tout à fait terminées, reste elques étapes de finition, de chasse au bugs et ptimisation. Mortal Kombat III prouve en tout cas que les bits ont encore de belles choses à montrer avant d'être nplètement engloutie par la génération 32 bits qui stallera à la rentrée. **PAR SEB L'EXILÉ.**



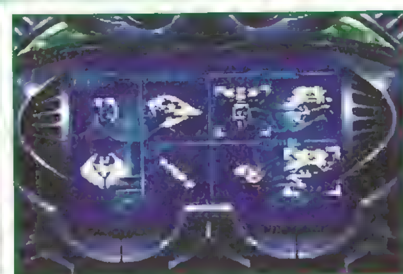
Batman Forever











SUPER NINTENDO/ MEGADRIVE
EDITEUR : ACCLAIM

Encore une nouvelle licence pour Acclaim ! Après Judge Dredd (en preview dans ce numéro) les rois du basket-spectacle (NBA Jam) refont parler d'eux en se lançant dans le "movie" à grande échelle. Et, ô fait curieux, les deux films dont le thème est repris pour ces deux produits qui s'annoncent grandioses, sortiront en même temps en France ! Je vais être encore plus précis : c'est pour cet été ! Je ne vous le cache pas plus longtemps, le second long métrage incriminé est Batman Forever, le dernier de la série selon les rumeurs. Pour ce jeu de baston qui, selon Acclaim, devrait dépasser haut la main un titre tel que Mortal Kombat II, des nouvelles techniques d'animation ont été élaborées. On peut s'attendre à du grand spectacle. Sur quels formats me direz-vous ? Eh bien, le jeu est pour l'instant prévu pour Megadrive et Super Nintendo. Fans de jeux de bastons, tenez-vous bien !

LA "PICO" DE SEGA

La "Pico" est la nouvelle console de Sega imaginée pour les tous petits. Elle se présente sous la forme d'une valisette aux couleurs vives avec un crayon optique, une surface pour le déplacement du crayon, cinq boutons, et une fiche pour accueillir un livret électronique, appelé "logistoire". Elle se branche comme toute console sur la télé et propose nombre de catégories de ces "logistoires" (le fameux livret), regroupés en diverses activités pour apprendre aux enfants à compter, à lire, à repérer les formes et les couleurs, etc. Le principe en est simple : des capteurs détectent les pages du livret tournées et transmettent l'information à l'écran. Le crayon optique permettant lui de déplacer un curseur à l'écran comme le ferait une souris pour ordinateur. Voici donc une console proposant nombre de logiciels éducatifs qui raviront les enfants et aussi les parents ("pour une fois que les jeux vidéo n'amènent pas de violence", penseront-ils !).

Prix public : 1 390 FF TTC pour la Pico et environ 300 FF pour chaque "logistoire". Disponible dans les grandes surfaces, magasins spécialisés et FNAC.





EPROM : Le jeu vidéo en plein Quartier Latin

✪ Un magasin sympa vient de s'ouvrir près du jardin du Luxembourg dans le Quartier Latin. Spécialisé en tout (si, si, c'est vrai !), ces mecs sont vraiment éclectiques et spécialistes pour tout ce qui touche les jeux vidéo. Pour vous dire : ils proposent des jeux sur consoles mais aussi sur micros. Sur micros, vous trouverez tout ce qui touche de près ou de loin au multimédia (même rose...) avec les dernières nouveautés. Mais je sais pertinemment que c'est le monde des consoles qui vous intéresse et vous serez comblés avec les imports américains en 16 bits, les jeux officiels sur toutes les machines et surtout les dernières hot news en matière de nouvelles consoles. On y trouve notamment un large choix de manettes (Negicon PlayStation par exemple) et les consoles à des prix plutôt intéressants. C'est d'ailleurs sans doute à le point fort de ce magasin. Les jeux 32 bits ne sont pas en reste avec des arrivages en direct du Japon toutes les semaines. Bref, les mecs d'Eprom nous ont bien plu et on voulait vous en parler, surtout qu'il s'agit d'une boutique nouvelle. Le magasin se trouve au ', rue Gay-Lussac dans le Ve à Paris et vous pouvez aussi les appeler pour des commandes au 46 34 24 16.



TELEX

ACTIVISION

Activision vient de passer un accord avec la société de David Perry (génial créateur de Earthworm Jim entre autres) Shiny Entertainment, pour l'élaboration de jeux sur les nouvelles consoles Saturn, PlayStation et Ultra-64. En outre, cette société projette de convertir le hit du ver de terre pour le système Windows 95. Mais ça, c'est de la micro...



NINTENDO

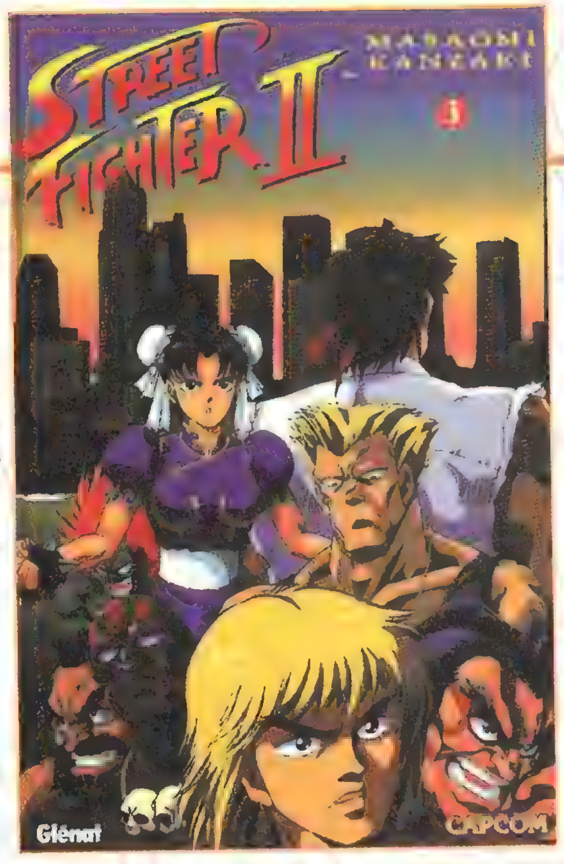
C'est officiel, Nintendo ne sortira pas l'Ultra-64 en Europe et aux Etats-Unis avant avril 1996 ! Ce sera certainement la première fois que la firme nipponne manquera le crucial rendez-vous de Noël, d'autant que Sony et Sega seront plus présents que jamais avec leur 32 bits respective. Cette prise de position est due en grande partie à la chute du yen face au dollar, chose que l'on peut bien croire, d'autant que sa sortie pour le territoire japonais est toujours maintenue pour décembre 1995. Wait and see...



STREET FIGHTER 2
Glénat

Dans cette nouvelle aventure, les héros du célèbre jeu vidéo vont faire connaissance avec les premiers boss du jeu. Chun-Lee va combattre Vega tandis que Guile va affronter le fameux Sagat, pour venger ses hommes qui furent massacrés par Bison. Chun-Lee elle, venge son père, qui a été tué par Vega... le hasard fait bien les choses... le hasard, ou le scénario, au fait ? On n'en sait rien, mais tout est fait ici pour que le lecteur avide du jeu vidéo soit satisfait. Avec en prime la première apparition de Ken, qui s'avère ne pas être gentil du tout. Oh mais alors pas du tout !





SHELLSHOCK

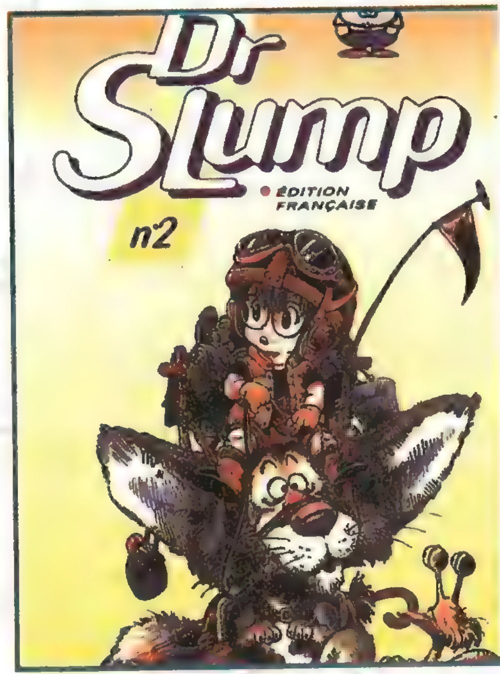
MEGADRIVE 32X ET PLAYSTATION
EDITEUR : US GOLD

Les jeux 32X continuent à affluer en France ! US Gold nous en propose un avec des graphismes de toute beauté puisque développé sur Silicon Graphics. Espérons que le rendu sera sympathique sur 32X. Vous choisissez dans ce jeu votre personnage parmi une bande de joyeux lurons voyous aux commandes de chars d'assaut. Vos missions de combat se dérouleront partout à travers le monde dans des décors 3D proposant un maximum de réalisme. Si le 32X risque d'avoir des problèmes côté réalisme, la PlayStation ne devrait pas avoir trop de problème elle. En effet, le jeu devrait être disponible aux alentours du mois d'octobre sur la machine de Sony anciennement appelée à tort PS-X. Les scènes utiliseront au maximum les capacités des machines et le jeu alliant simulation et action ne laissera pas les amateurs de ce genre de cocktail insensibles. Une production US Gold que l'on demande



DOCTEUR SLUMP
2-Glénat

Voici enfin la suite des aventures de la petite Arale, magnifiquement traduites par des gens qui manifestement savent à quoi ils s'attaquent (ça change). Jeux de mots, histoires, blagues, onomatopées, et même génériques d'Ultraman, tout est au rendez-vous pour cette bande dessinée toujours aussi drôle et fraîche. La grande classe, qu'il faut se procurer immédiatement. Histoire de découvrir aussi que Toriyama n'a pas toujours dessiné à la règle. Et que son style a énormément évolué... en bien ou en mal, chacun ses goûts.



OGENKI CLINIC,
Volume 1 Samouraï

Le dernier venu dans l'édition de mangas traduits en France est la bonne boutique Samouraï, connue pour sa diversification dans l'univers du média japonais. Passage obligé pour cette boutique qui sort donc son premier manga traduit (fort bien d'ailleurs) en français. Ceci dit, attention, ce n'est pas pour tout le monde : cette bande dessinée est interdite aux moins de 16 ans, et pour cause : Ogenki clinic est une clinique pour les détraqués sexuels. N'attendez cependant pas à voir là un manga pornographique, c'est plutôt une satyre humoristique très originale où l'on aperçoit des représentations de sexes, mais celles-ci sont plutôt comiques. L'interdiction aux moins de 16 ans se justifie donc car l'humour est assez grivois. Cependant, l'originalité des situations en fera rire beaucoup parmi les plus grands. Je vous le conseille vivement si vous êtes en âge de le lire...

IIPER EST ARRIVÉ !



qui en avez marre de vous fatiguer le pouce, en avez assez de vous énerver sur une ma- ou Game Boy, jugée par vous "respon- tous vos maux, réjouissez-vous ! M. Marc drone est inventeur et vient d'exaucer : il s'appelle "sniper" et ressemble à une soucoupe volante que l'on adapte très facile- es manettes Snin et Game Boy. Ainsi, il devient d'accomplir des coups spéciaux, d'avoir des gestes s, etc. Dépourvu d'électronique, ce petit bijou de nes a même reçu la médaille de bronze au 23ème ernational des Inventeurs à n avril dernier. Si vous distribuer cet objet, savoir plus sur lui, esse : 484, Chemin ère, 06580 Pegomas. 93.42.86.43.

RTHWORM JIM

GAME BOY
VIRGIN

able, ils En atten- ey Kong Street Figh- , on va iver aussi onversion nçait peur- cile sur . Les ni- tous pri- quelques morceaux en moins pour une cause évidente de oire, mais le jeu est d'ores et déjà une réussite totale. Le prin- e vous ne serez pas dépaysé si vous avez aimé le jeu 16 bits.





S CHIFFRES DU MOIS

'est le nombre de cartouches "d'Earthworm Jim" vendues à travers le monde depuis son lancement, aussi bien sur Super Nintendo que ive.

c'est, officiellement, le nombre de SegaSaturn vendues au Japon depuis son lancement en novembre 1994. Champagne !

e nombre d'heures que les télévisions japonaises ont consacrées à la retransmission des événements relatifs à la secte "Aum" !

nombre de semaines de décalage de la série animée "Macross 7", qui passe au Japon actuellement. A cause de la secte machin là.

le taux d'équipement en récepteurs TV, dans les foyers américains.

le taux d'équipement des voitures en alarme, aux Etats-Unis.

re de pages consacrées ce mois-ci à Anim'paad. Merci qui ?

st le taux d'équipement des foyers en consoles, dans les villes de plus de 100 000 habitants, en France.

c'est le nombre de DBZ sur Nes vendus depuis son lancement, à travers le monde !

c'est le nombre de DBZ RPG version 1992 sur SFC, vendus depuis son lancement, à travers le monde.

c'est le nombre de DBZ n°1 (le jeu de baston) sur SFC vendus depuis son lancement, à travers le monde.

ce que vaut en yens, le titre de Nintendo à la bourse de Tokyo, soit environ 330 FF.

st ce que valait l'action Nintendo il y a cinq ans, à la bourse de Tokyo. Soit plus de 2 000 FF !

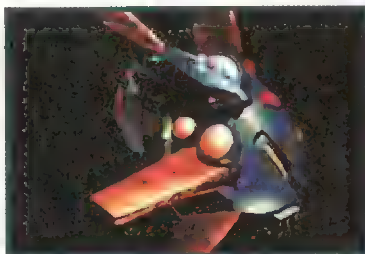
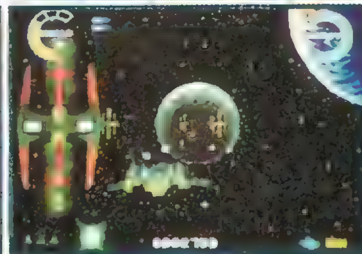
en avril 1996 très exactement que l'on devrait enfin trouver dans nos boutiques la version en import – et on peut l'espérer européenne – ... enfin, normalement.

SOULSTAR-X

MACHINE : MEGADRIVE 32X
EDITEUR : CORE DESIGN

Ce shoot-them-up en 3D bien connu des possesseurs de Mega CD est enfin converti sur le MD 32X. Avec cette fois quelques retouches notables, puisque les dessins de nombre de protagonistes (robots et autres) ont été designés sur Silicon Graphics ! De même, l'univers où l'on évolue est non seulement gigantesque, mais représenté par des décors en 3D fractal qui lui confèrent une beauté incroyable. Si vous possédez la machine, je ne vois pas comment vous pourriez passer à côté, d'autant que l'on pourra y jouer à deux en coopération !




"PACK" 32X-MOTOCROSS

Voici peut-être une bonne raison pour certains d'entre vous de se procurer le module 32X, puisque vous pourrez désormais le trouver en "bundle" avec le jeu Motocross Championship (cf test Joypad n°40). N'oubliez tout de même pas que ce périphérique ne fonctionne que sur une Megadrive 2. Inutile de vous preciser où vous pourrez trouver ce pack : grandes surfaces, magasins spécialisés et FNAC !



LE LUCASFILM MAGAZINE EST ARRIVÉ

Que tous les fans de la saga de la "Guerre des Etoiles" se réjouissent : le 1er juin prochain, sera lancé en France le premier magazine entièrement consacré à l'univers de Georges Lucas. Il sera vendu uniquement dans les boutiques spécialisées ou bien tout simplement par abonnement, à raison de 4 numéros par an (35 F l'exemplaire). Doté de 28 pages couleurs, il renfermera entre autres des rubriques "news" , "jeux vidéo", "effets spéciaux", "interviews" et une boutique proposant moult objets (de culte ?) aux seuls abonnés. Si la science-fiction et le rêve font partie de votre vie et que vous ne voulez pas rater les scoops des prochains films concoctés par Lucas et Spielberg, alors ce mag est fait pour vous ! Voici l'adresse complète :
Lucasfilm Magazine, 20, rue Capitaine Ferber, 75020 Paris



LOONEY TUNES BASKETBALL



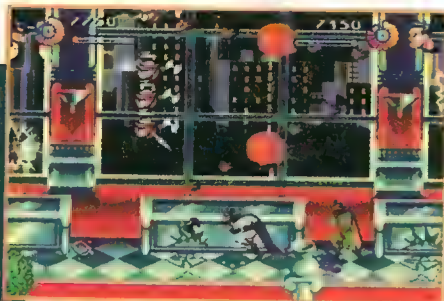
MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : SUNSOFT

Sunsoft a la licence des personnages Warner et on commence à le sav puisque les jeux Super Nintendo basés sur les toons Warner pleuvent dep deux ans. Ces temps-ci, les toons se mettent au sport puisqu'après les T Toons chez Konami, se sont les Looney Tunes qui entrent dans la danse. tention, un seul sport a été choisi ici avec le basket. Choisissez d'abord vc équipe avec Bugs Bunny, Daffy Duck, Marvin the Martian, Tamanian Devil, vester, Wile E. Coyote, Elmer Fudd ou Yosemite Sam. Il faut vous dire cette simulation de basket est complètement délirante et propose des co allant de l'éclipse (téléportation) à la tarte à la crème en passant par bombes à retardement, bref tout ce qui fait le succès des cartoons de la W ner. A un ou deux joueurs, vous pourrez choisir le niveau de jeu grâce à ur dicateur de folie allant de 1 (Street Basket normal) à 5 (aucune règle !), de vraiment sympa. On vous parle du jeu plus en détails le mois prochain.

BATMAN ET ROBIN

MACHINE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : SEGA

Eh oui, c'est regrettable, mais ça arrive : Batman et Robin que nous vous présentions en Preview le mois dernier, et qui normalement aurait dû se retrouver en test dans le numéro que vous tenez entre les mains, ne le sera finalement pas, pour des raisons "indépendantes de notre volonté", comme on dit. Nous avons en effet jugé insuffisamment complète la version du jeu envoyée par Sega, pour que nous puissions en faire un test valable. Je vous assure, cela n'enlève rien à la qualité du produit qui reste en bonne place dans nos sondages, mais on préfère vous en dire plus lorsque l'on aura réellement la bonne cartouche ! A suivre donc...





RESULTAT DU CONCOURS FRÉQUENCE CARTOON

Comme promis, voici le résultat du concours lancé le mois dernier par Joypad et Fréquence Cartoon. Les résultats par catégorie s'établissent comme suit :
BASTON : 1/ TOH SHIN DEN PLAYSTATION, 2/ DBZ3 SN, 3/ TEKKEN PLAYSTATION.
COURSE AUTO : 1/ DAYTONA USA SATURN, 2/ RIDGE RACER PLAYSTATION, 3/ STREET RACER SN.
PLATES-FORMES : 1/ DONKEY KONG COUNTRY SN, EARTHWORM JIM SN, SONIC ET KNUCKLES MD.
SPORT : 1/FIFA INTERNATIONAL SOCCER'95 MD/SN, 2/NBA JAM T.E. MD, 3/ SUPER SIDEKICKS 3 NEO GEO.
REFLEXION/ RPG : 1/ TETRIS GB, 2/ LA LÉGENDE DE THOR MD, SECRET OF MANA SN.
Quant aux vainqueurs de l'abonnement d'un an à Joypad, les voici :
M. Guillaume Lépine de Saint-Lubin-De-La-Haye ; M. William Barbery de Fontenay-Sous-Bois et M. Mehdi Camara d'Anvers en Belgique.

LE PLANNING DES SORTIES DANS JOYPAD

JUIN

TOUGHMAN CONTEST	E.A.	32X
THEME PARK	E.A.	MD
TRIPLE PLAY BASEBALL	E.A.	MD
RAYMAN	LUDI	JAG
BC KID 2	VIRGIN	GB
HAGANE	VIRGIN	SN
PUZZLE BOBBLE	TAITO	NEOCD

JUILLET

SUPER STRIKE	E.A.	MCD
JUNGLE STRIKE	E.A.	SN
ROAD RASH	E.A.	MCD
EARTHWORM JIM	VIRGIN	GB/GG
SUPER ADV. ISLAND	VIRGIN	SN
TIME COP	VIRGIN	SN
BIG SKY TROOPER	VIRGIN	SN
EXO SQUAD	VIRGIN	SN/MD
STAR TREK	VIRGIN	SN/MD
SAMURAI SHODOWN	VIRGIN	MCD
COBRA	VIRGIN	MCD
LORDS OF THUNDER	VIRGIN	MCD
NHL HOCKEY'95	LUDI	GB
BATMAN ET ROBIN	SEGA	MD
JUSTICE LEAGUE	SUNSOFT	MD/SN
JUDGE DREDD	ACCLAIM	MD/SN
ILLUSION OF GAIA	NINTENDO	SN
PAC MAN 2	NINTENDO	SN

AOUT

SPACE HULK	E.A.	3DO
NHL HOCKEY 96	E.A.	3DO
PRIMAL RAGE	TWI	GG/SN/MD
LOONEY TUNES BASKET	SUNSOFT	SN
KING OF ATHLETE	SNK	NG
PALSTAR	SNK	NG
RETURN AND DEATH OF SUPERMAN	ACCLAIM	MD

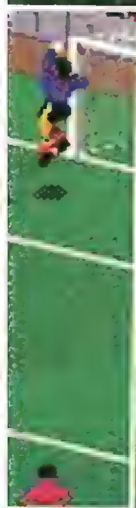
SEPTEMBRE

NHL HOCKEY 96	E.A.	MD
INDIANA JONES	USGOLD	MD

GRAND CONCOURS FIFA SOCCER'95

AVEC ELECTRONIC ARTS, SEGA, SKYROCK ET JOYPAD





Quel est le meilleur joueur français de Fifa Soccer'95 ? Une grande question pour tous les passionnés de ce jeu de football "number one" dans sa catégorie. Afin d'éclaircir cet épineux problème, Electronic Arts, Sega, Skyrock et Joypad vous invitent à la première compétition de ce genre, en juillet prochain à Paris. Dans un cadre agréable, vous rencontrerez les testeurs de Joypad, mais aussi Lorenzo de Skyrock pour des matches acharnés ! Pour participer, envoyez-nous votre bulletin de participation et ce, **avant le 20 juin**, à l'adresse suivante : **Joypad, Concours Fifa, 10, rue Thierry-le-Luron, 92300 Levallois Perret.** N'oubliez surtout pas vos coordonnées téléphoniques exactes, afin que nous puissions vous contacter très vite. Seuls les 200 premiers à répondre pourront





Bulletin Réponse Concours FIFA Soccer'95

Nom :.................................... Prénom :....................................

Adresse :..

....

Ville :..

Numéro de téléphone (obligatoire) :...

Age (obligatoire) :........................ Console:......................................

TOUTE LA JAPANIME AVE

L'EXPERIENCE

LES PRIX AFFICHES SONT RESERVES A LA VPC



K7 DBZ SECAM en VF

129 Frs au choix
- Vol. 12 La Légende de Shenron
- Vol. 11 L'Histoire de Trunks
- Vol. 10 Le Père de son Goku
- Vol. 9 Les Mercenaire de l'espace

129 Frs au choix
- Vol. 8 Broly le super Guerrier
- Vol. 7 L'Offensive des Cyborgs
- Vol. 6 100.000 Guerriers ...
- Vol. 5 La Revanche de Cooler

124 Frs au choix
- Vol. 4 La Menace de Namec
- Vol. 3 Le Combat Fratricide

LOT DE 4 K7 DBZ FR AU CHOIX 439 F

LOT DE 8 K7 DBZ FR AU CHOIX 839 F

LOT DE 12 K7 DBZ FR AU CHOIX 1100 F

FIGURINES DBZ SUPER BATTLE COLLECTI



Vol 6,8
Vol 1,2,3,4,5,7,9
Vol 10,11,12,13
Vol 14,15,16

BOX FIGURINES DBZ FULL COLOR BATT

149 Frs La boite de 6 Figurines



K7 VIDEO ORIGINALE PAL

TREET FIGHTER	129	NINJA SCROLL	149
ATAL FURY SPEC.	129	LA BLUE GIRL	169
IST OF T. NORTH		THE GUYVER	149
TAR	169	GOLGO 13	169
VICKED CITY	169	DBZ BIO-BROLY	129
PPLESEED	169	TOKYO BABYLON	169
GALACTIC PIRATES	169	ROUJIN Z	169
ULTIMATE TEACHER	169	MONSTER CITY	149

K7 VIDEO SOUS-TITREE SECAM

IA ZHARAM	139	CH. LODOSS 1ou2	129
IAPS	139	CH. LODOSS 3ou 4	139
ANMA 1/2	139	USHIO ET TORA 1ou 2	
OKHO	110		110

K7 VIDEO FRANCAIS SECAM

UROTSUKIDOJI 1 ou 2	149	DOMINION 1 ou 2	129
CYBERG CITY 1,2 ou		GUNNM	129
	129	MEGAPOLIS	99



FIGURINES

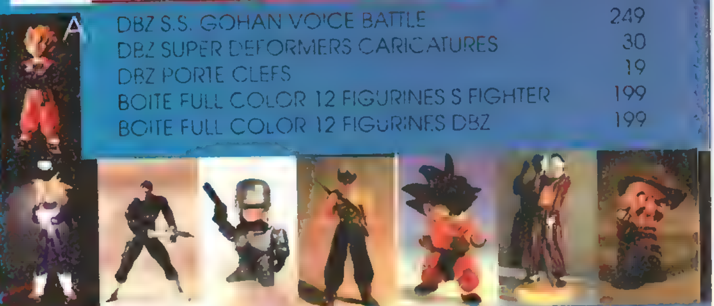
GOTEN Poly (A)	149	TRUNK AVEC EPEE Résine
PETIT TRUNK Poly (B)	149	SAYAN TRUNK Resine
TRUNK AVEC EPEE Résine	349	SON GOKU VINYL
S.TRUNK Résine	349	FATAL FURY MAÏ
SUPER DUNK	149	BASTARD
Figurines sur mesures en		KEN LE SURVIVANT

A PEINDRE



FULL ACTION
N° 4 Goku ultra
N°5 Gotrunk
N°6 Gozita

DBZ S.S. GOHAN VOICE BATTLE	249
DBZ SUPER DEFORMERS CARICATURES	30
DBZ PORTE CLEFS	19
BOITE FULL COLOR 12 FIGURINES S FIGHTER	199
BOITE FULL COLOR 12 FIGURINES DBZ	199



CARDASS & POSTERS

DRAGON BALL Z

5 Ramicards Plastifiées	49	60 Magic Booster Angl.	55
10 Cardass Longues autocollantes	49	60 Magic Booster Fran.	55
1 Shitajiki	30	24 Magic Fallen Empires	49
2 Posters plastifiés 53X38cm	49	1 boite Magic Starter	55
20 Cartes Héro-collection 3	49	20 Lady death	55
10 Cardass DP	49	20 Marvel Flair 95	70
10 Cardass Power Level	49	30 X-Men Fleer 95	55
10 Cardass PP	49	33 Vampirella	55
5 Cardass Brillantes Z Collection	49	45 Spellfire Française	49
1 Classeur Collector	59	40 Ken Kelly	55
1 Classeur Rechargeable 200 C.	99		

TEE-SHIRT DRAGON BALL Z

100% Coton Blanc

3 Tailles au choix 8/10 A - 12/14 A - 1

indiquez nous vos personnages préféré

79 Frs /1 ou 149 Frs /

OFFRE SPECIALE D'ETE

1 TEE-SHIRT GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 500



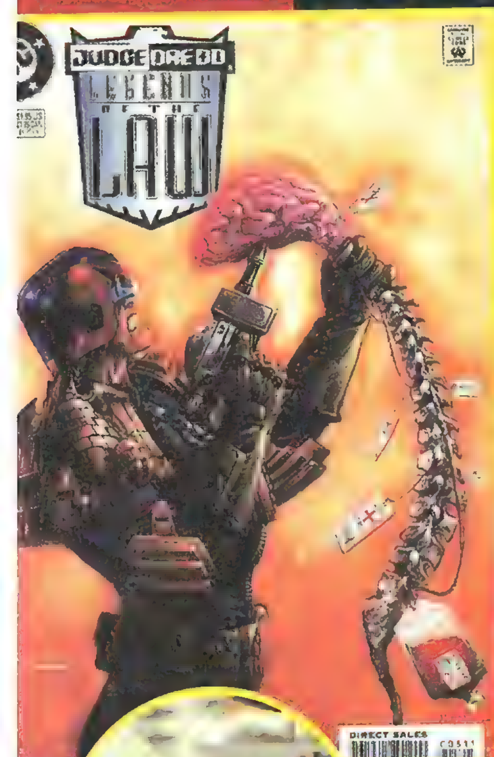
PREVIEW SUPER NINTENDO





LA JUSTIC

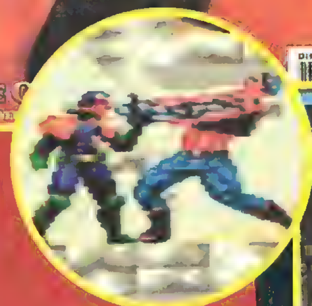
JUDGE







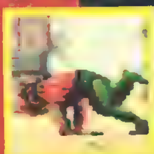
Pour la sortie
film tiré de l'u
des BD les pl
"sympathique
qui soient, A
claim a sorti
grosse artilleri
Avec l'obtenti
de la licence de Judge Dredd (car c'
de lui dont il s'agit) l'éditeur améric
table sur un gros succès pour ce
constitue le dernier long métrage
date de Mister "Sly". Après Demolit
Man, la star toujours au firmament
Septième Art, démontre, comme
cela était encore nécessaire, que
films d'action pure et dure font to
jours autant recette. En tout cas, c'
tout le mal qu'on lui souhaite avec
sortie officielle prévue pour le 23 a
prochain. Ceux qui ont lu le dossier
notre ami TSR le mois dernier, en
vent autant que nous sur les judg
Ces hommes pas comme les autr
chargés de faire régner la Loi a
États-Unis en plein XXIIe siècle, dan
mégalopole de Mega City One, l'u
des villes les plus peuplées et les p
malfamées du globe. À l'aide de vo
Lawgiver Gun, votre arme de poing
répond au son de votre voix, et
votre Lawmaster, la moto la plus b
dée du monde, vous n'aurez qu'un s
but : éliminer la racaille qui pullule
peu partout. Voilà, le décor est plan
vous savez désormais à quoi vous
tenir. Vous l'aurez compris, on ne p
lera pas dans le jeu du même nom,
jolies fleurs et de poésie ! Car le
vidéo, également prévu sur Megadr
risque bien de plaire aux tireur fous
tant soit peu justiciers dans l'âme...
Dans le jeu proprement dit, vous
gez donc Judge Joseph Dredd, pr
tout pour arrêter les malfrats de t
poil. Un seul mot d'ordre : pas de pi
À l'aide de ses multiples armes (ba
normales, balles rebondissantes,
quettes, etc.) mais aussi de ses poi
et pieds, son but sera différent se
les niveaux. Dans certains d'entre e
il devra détruire des caisses d'ar
ment, dans d'autres, fermer

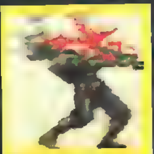




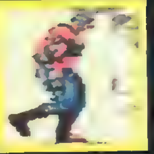




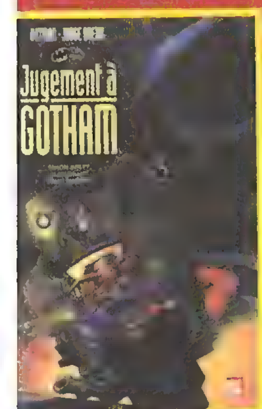


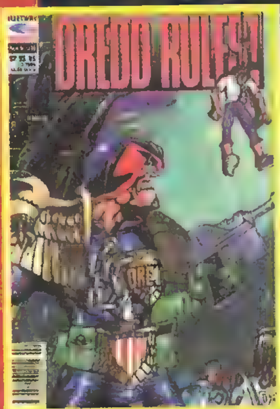


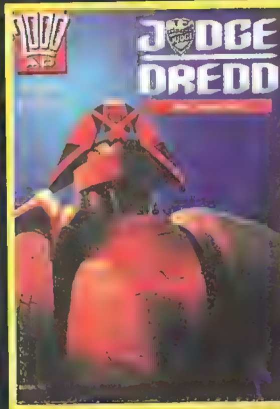














UN NOM...



DREDD

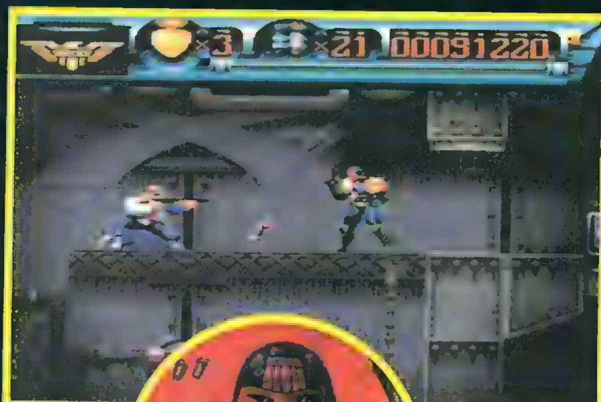


...tes. Mais dans tous les cas, TOUS ...ennemis sont à réduire au silence ! ...r cela, différentes méthodes sont ...posées. La manière forte : pas de ...vivants, on tire dans le tas sans ...un remord ! Un vrai plaisir... (note ...r le Nouvel Obs : on blague là, O.K. ?). Et ...s l'autre : une banale arrestation ...s les règles de l'art. Pour cette der...e, juste un ou deux tirs ou coups ...poing suffiront pour l'envoyer à ...bre. Evidemment, pour sortir d'un ...eau (souvent un vrai labyrinthe), il ...t remplir la mission parfaitement. ...r voir où vous en êtes dans les dé...s, des ordinateurs sont mis à votre ...position un peu partout. Les gra...smes sont vraiment réussis, de ...ne que l'ambiance sonore. Mais ce ...prime avant tout, c'est bel et bien ...uabilité, qui s'avère être excellen... Certes, le jeu reste classique, à mi...min entre Alien 3 et Stargate, mais ...t réussi ! Pour une aussi grosse li...ce, c'est aussi rare que bien.

TRAZOM

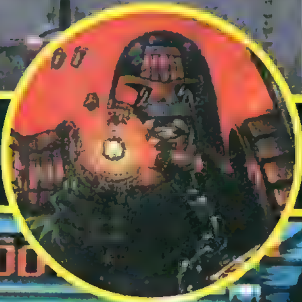




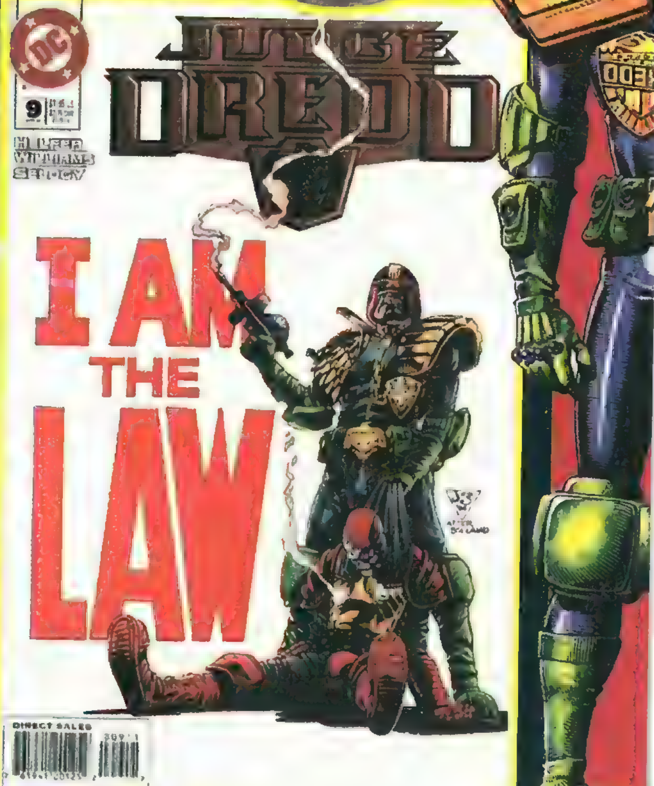




EDITEUR : ACCLAIM
...ORTIE PREVUE : JUILLET 1995







PREVIEW PLAYSTATION

GOOD LUCK, RAYMAN !

RAYMAN

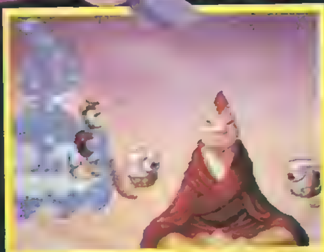


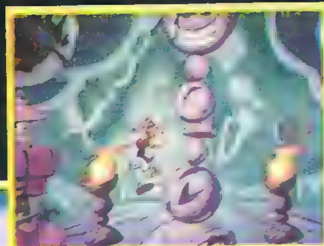


Ça y est, c'est la première preview PlayStation dan Joypad ! Avec Wipeout dont nous faisons un repor tage, nous tenons nos deux premiers titres officie PlayStation. De plus, Rayman est un jeu made France, nous vous en avons déjà parlé sur Jaguar. met en scène un héros sympa qui va devoir délivrer cel qui assure l'harmonie paisible de son pays, le gran Protoon qui a été enlevé par Mr Dark, un super bad ! Le je se déroule comme un jeu de plates-formes de luxe ave des graphismes exceptionnels et des animations cartoo nesques. Il est bourré d'originalités et surtout d'items powers, vies, continues, speed up, poing d'or, tings (100 une vie), photographes (sauvegarde), etc. Rayman est u jeu complètement progressif, et pour une fois on ne peu pas dire le contraire puisqu'on commence quasiment tou nu en ce qui concerne les armes. Seules vos petites m mines vous permettent de frapper les ennemis, et pa question de leur sauter sur la tête ; "le concept Mario es dépassé aujourd'hui" d'après les auteurs. Très rapidemen on découvre de nouvelles armes sous la forme de pou voirs magiques donnés par la fée Betilla. Un conseil : il fa souvent retourner sur ses pas pour fouiner les niveau avec les nouveaux pouvoirs. Ces pouvoirs sont les su vants : ramper, poing télescopique, s'accrocher au plates-formes, hélicoptère, course, poing grappin. Chaqu monde traversé est visualisé sur une carte avec les stage accomplis qui apparaissent au fur et à mesure, et c compte six mondes : la forêt des songes, le ciel chrom tique, les montagnes bleues, la cité des images, les cav de Skops, le château des délices. Rayman est un jeu qu faudra posséder sur PlayStation, car il revitalise le gen dans une débauche d'effets spéciaux visuels. Enfin un je de plates-formes comme on l'attendait !

OLIVI











EDITEUR : UBI SOFT
SORTIE PREVUE : SEPTEMBRE 1995

PREVIEW SUPER NINTENDO

PAC ATTAQUE !



PAC MAN 2

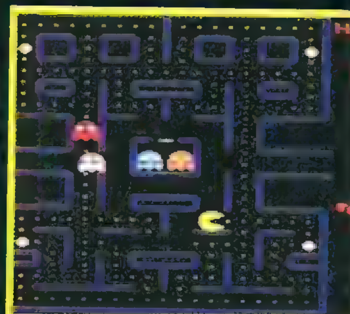
THE NEW ADVENTURES

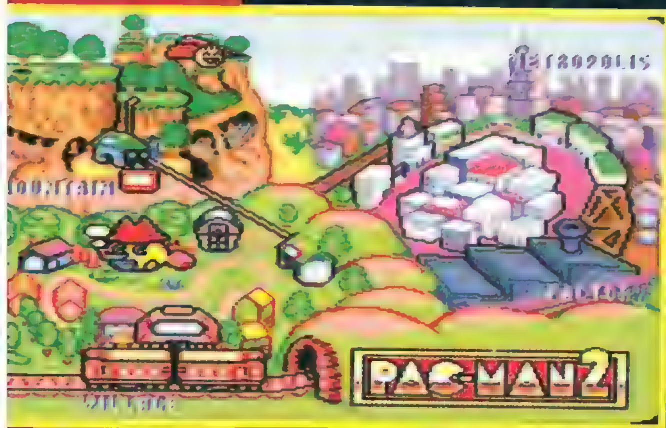
Réjouissez-vous : la petite pastille jaune est de retour ! Après avoir enchanté toute une génération de joueurs dans les salles de jeux, la voici donc qui revient dans de nouvelles aventures sur Super Nintendo. Toujours avide des fameuses "pac-gum" qui la transforment en Super Pac, notre anti-héros à oils jaunes devra cette fois résoudre bien des énigmes, t ce sera à vous, âme charitable, de le secourir lorsqu'il era en grand danger dans ces multiples endroits hostiles. arce que figurez-vous que Pac Man ne fait rien comme out le monde : il marche sans s'arrêter, en faisant fi des ivers obstacles qui se dressent devant lui ! Pour lui éviter es désagréments, vous devrez, à l'aide d'un lance-pierres ourvu de projectiles infinis, le secourir dans les situations élicates. Ainsi, il faudra l'empêcher de trébucher sur une erre, le faire voler en deltaplane sans qu'il se mange des bres, éviter une échauffourée avec le chat voisin, ou enore un skateboard qui traîne... Mais ce n'est pas tout, car côté aventure prime énormément ici. Apporter du lait à ébé Pac, offrir une fleur des montagnes pour Madame c, ou encore retrouver la guitare du neveu, dérobée par s fantômes, seront autant de missions à accomplir pour otre mangeur de Gum magiques. Avec ce titre, on a un rfait mélange de gags, d'action et d'aventure que tout le onde devrait apprécier !

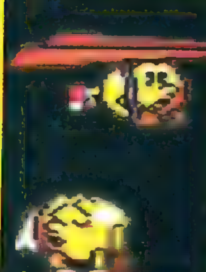
TRAZOM

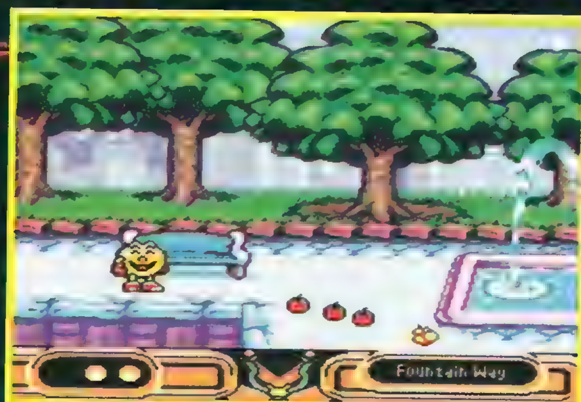


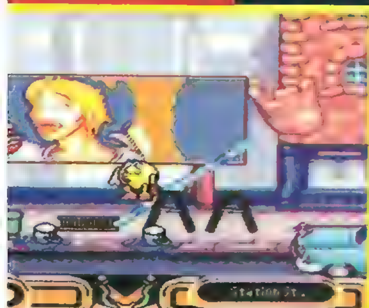


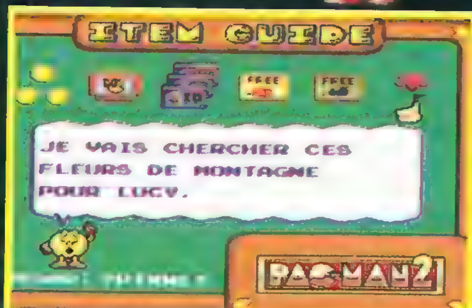












EDITEUR : NAMCO/ NINTENDO
SORTIE PREVUE : JUILLET 1995

LA JORDANMANIA RECOMMENCE !

NBA ACTION'95

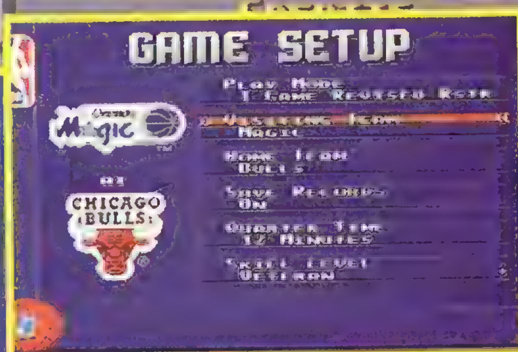
Starring David Robinson

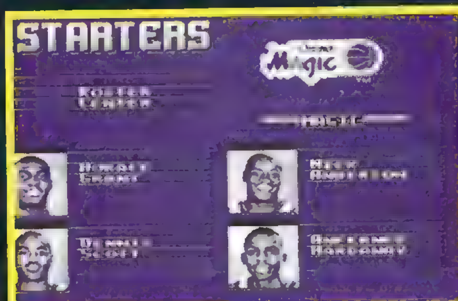


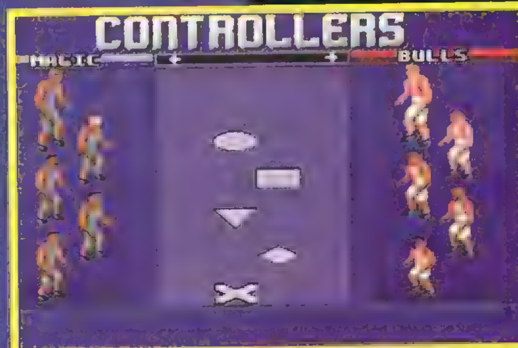
Si je ne m'abuse, il me semble bien que NBA Action'9 soit le premier jeu de basket développé par Seg himself. En effet, les autres titres du genre sur Meg drive étaient tous l'œuvre d'Electronic Arts, d'A claim, ou encore de Tecmo. Alors, le résultat est-il à hauteur du géant du jeu vidéo ? En fait, il est diffic de se prononcer. Graphiquement, c'est indéniable qu'il exi te beaucoup mieux : les joueurs évoluant sur le terrain, r présenté de face et à la verticale (ce qui est assez inhab tuel pour un jeu de basket), ne sont pas esthétiqueme parlant des chefs-d'œuvre, mais la force du soft réside e sentiellement dans la rapidité de déplacement des sprit et surtout dans la vitesse d'exécution des passes. On n vigue d'un panier à l'autre aussi facilement qu'une abeille c récolte du pollen de fleur en fleur... Et, comme dans tous l autres titres commençant par le même sigle, tous l joueurs ainsi que toutes les équipes de la ligue américai sont représentés dans la cartouche. Seul David Robinson le droit de figurer sur la boîte du jeu. Normal, vu que c'est le parrain. Autre petite précision avant de clore cette "pr view" : on peut jouer à cinq simultanément, entre copain en famille, ou avec ses chiens de chasse. Voilà !

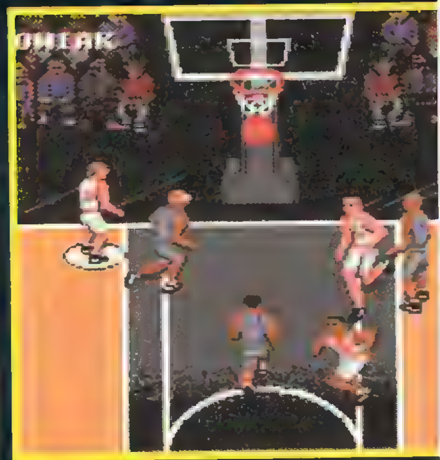
TRAZ

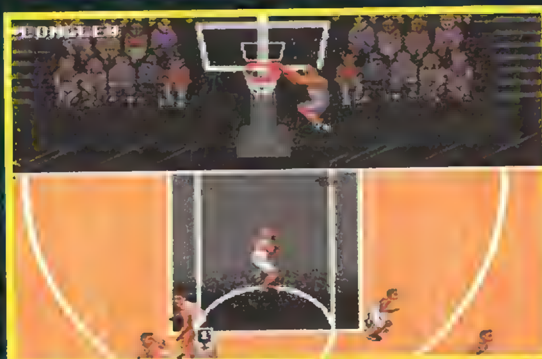
EDITEUR : SEGA
SORTIE PREVUE : JUIN 1995



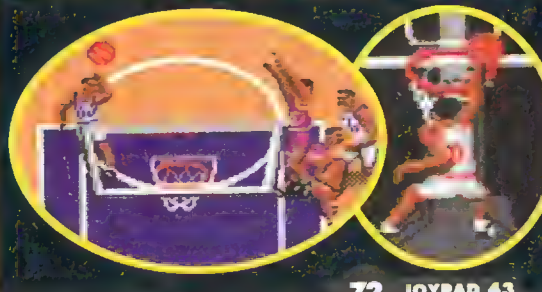


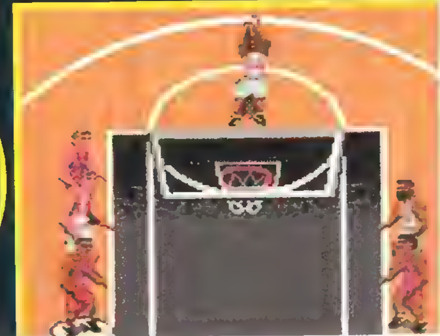












PREVIEW MEGADRIVE 32X

TWENTY-EIGTH, TWENTY-FIVE, HEP ! HEP !

NFL QUATERBACK CLUB



La logithèque de la 32X n'aurait pas été complète si l'on n'y avait pa trouvé une simulation de football américain. Au menu, toutes le équipes de la Ligue nationale américaine ainsi que toutes les plu grandes stars de ce sport méconnu. Reprenant avec exactitud toutes les règles et tactiques de ce jeu mine de rien assez complexe NFL Quaterback Club exploite aussi les maigres capacités du 32X e proposant plusieurs vues du jeu, une option de ralenti et des digits sonore de très bonne qualité semble-t-il. C'est un peu comme faire du nouvea avec de l'ancien. NFL Quatterback ne fera sans doute pas vendre de 32X mais il pourra toujours intéresser les fans de foot US.

TRAZO

EDITEUR : ACCLAIM
SORTIE : PRÉVUE JUIN 1995







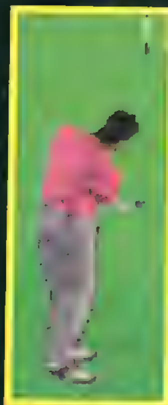
PREVIEW MEGADRIVE 32X

ÇA "SWINGUE" ?

Enfin une véritable simulation de golf sur une console, pourrait-on dire ! Avec le parrainage de Golf Magazine, parcourez, entre autres, l'un des parcours de 36 trous les plus spectaculaires et les plus réputés du circuit americain, digitalisé dans ses moindres détails. Fred Couples, le grand champion en personne, vous apportera son aide et ses conseils précieux tout le long des "greens". En tout, vous découvrirez 7 types jeux différents, des milliers de parcours possibles et la sauvegarde de tes vos statistiques ! C'est l'occasion de se mettre au golf, non ?

TRAZOM

EDITEUR : SEGA • SORTIE PREVUE : JUILLET 1995







36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES

JURASSIK MAN !

PREHISTORIK MAN



Prehistorik Man est certainement l'un des rares jeux d l'histoire vidéo-ludique dont on ait le plus entendu pa ler avant même sa sortie officielle ! Et pour cause, sitô annoncée, sa date de lancement sur le marché était re portée sine die. On en avait même fait une preview il a un an au moins ! Pour ne rien vous cacher, ce titre qu je vous le dis tout de suite, s'annonce excellent, a nécessit pas moins de deux longues années de gestation. Cela pe sembler énorme compte tenu du style de jeu en question (d la plate-forme/action), mais la jouabilité et la finition ont ét poussées au maximum. La trame se déroule à Junglerock, l'u des villages préhistoriques les plus prospères de l'époqu Malheureusement, des dinosaures affamés viennent de de pouiller le garde-manger. Le village entier risque de mourir d faim si personne n'intervient. Seul Sam, l'idiot du village, pe réussir à sauver son peuple de la fin. On dit même que le che Peticayou n'hésiterait pas à lui offrir sa place en plus de main de sa fille et de son chien scrappy ! En vérité, Sam n'a p été désigné au hasard. C'est un feu follet comme on e connaît peu dan cette contrée Dans le jeu, on verra sauter, frap per à l'aide de diffé rentes armes, uti ser un deltaplan ou encore un pogo stick, crier à la Ta zan pour faire fu les myriades d'an maux géants, j'en passe. Ça n'a rête pas de gigot dans tous les sen Tout ça dans un je doté de 23 niveau avec une centain de pièces secrète et le tout en fra çais dans le tex S.V.P. ! Que dema der d'autre ? Ah oui, techniquement jeu promet beaucoup. La maniab té est d'ores et déjà excellen et les scrollings différentie apportent un plus majeur. plus c'est très beau. Comm dirait quelqu'un : "Donk Kong Country n'a qu'à bien tenir !". Chiche ?

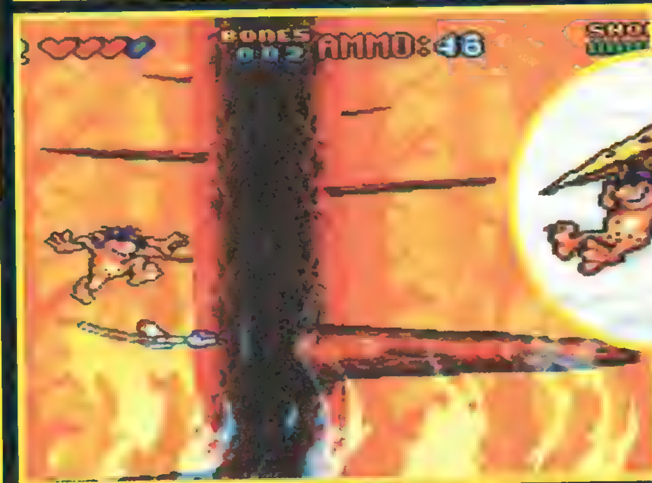
TRAZO

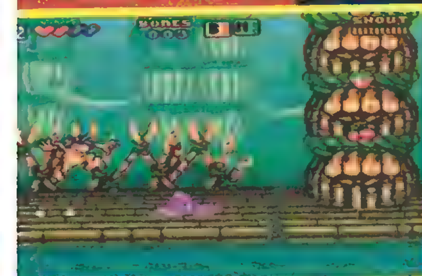










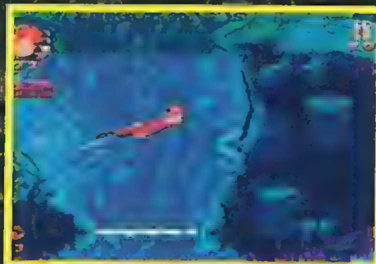


EDITEUR : TITUS
SORTIE PREVUE : JUILLET 1995

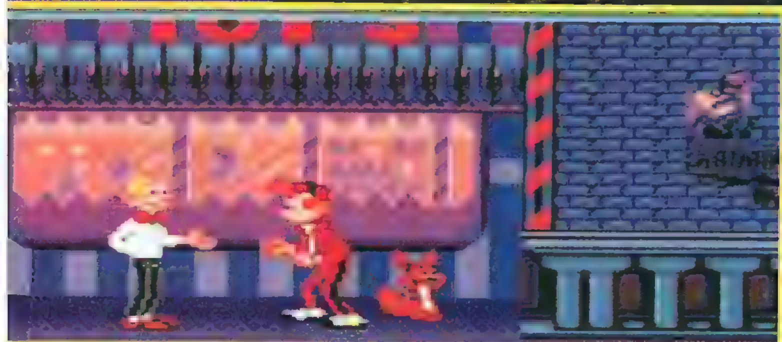
PREVIEW MEGADRIVE

SPIROU

GOOD LUCK, SPIROU !







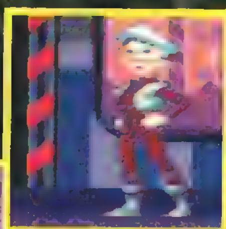
Alors qu'il doit présenter ses inventions au "vidéo-colloque" de la recherche scientifique à New York, le Comte de Champignac se fait enlever par la diabolique Cyanure ! En réalité, ce maléfique robot n'a qu'un seul but : s'emparer des fantastiques inventions du renommé mycologue et ainsi dominer le monde ! Spirou et son compagnon Spip, invités eux aussi pour cette représentation exceptionnelle, partent immédiatement à sa recherche, tandis que Fantasio se porte candidat à la récolte d'informations au sujet de Cyanure. Il faut dire qu'il n'avait pas vraiment le choix. Basé sur les bandes dessinées du même nom, Spirou sur Megadrive vous propose un jeu de plates-formes/ action ayant un rapport étroit avec les B.D., puisque les créateurs se sont directement inspirés des albums édités chez Dupuis. Tout comme dans ses aventures "Bédéesques", le jeu vidéo vous emmènera aux confins des régions les plus reculées du globe (ça fait très loin, ça !) : New-York avec ses rues sombres et son métro malfamé, la Palombie et ses marécages pestilentiels et... le futur et ses surprises ! Notre Spirou nationlal n'aura pas trop de ses qualités pour arriver à ses fins : il va devoir courir, sauter, nager mais également utiliser toutes sortes d'inventions du Comte de Champignac comme le Sablotron ou le ZZI. Si vous voulez savoir à quoi ils servent, rendez-vous très bientôt pour le test ! Toutefois, sachez d'ores et déjà qu'Infogrames réserve ce produit aux plus jeunes d'entre-vous.

TRAZOM



















EDITEUR : INFOGRAMES ENTERTAINMENT
SORTIE PREVUE : JUILLET 1995

CYBER BEAU !

CYBERBOTS
FULL METAL MADNESS



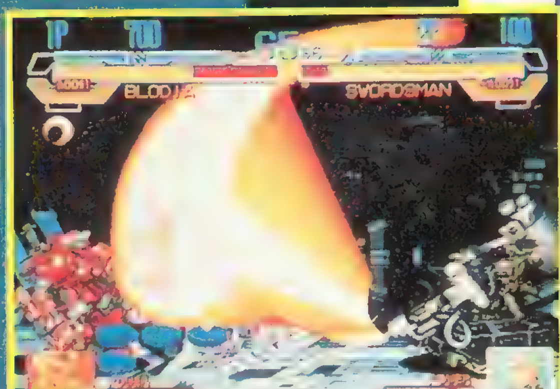
En cette fin de 21ème siècle, la moitié de la race humaine a émigré dans des colonies situées en dehors du système solaire. Chacune de ces colonies ayant développé sa propre culture, elle entre dès lors dans le cadre de la "Fédération des Colonies". La conséquence directe est que sur Terre, les forces militaires s'amenuisent comme une véritable peau de chagrin. Seuls 6 humains (Jin, Santana, Mary, Arieta, Gawaine et Bao & Mao qui font deux tout en faisant un) sont décidés à défendre l'honneur mais surtout la crédibilité des terriens passablement bafoués comme vous pouvez l'imaginer ! Voilà pour le scénario ! Le reste, c'est tout ce qu'on aime : de la baston à l'état pur comme sait le faire Capcom en Arcade ! Après Darkstalkers (et actuellement Darkstalkers 2), voici donc le jeu qui va débarquer chez nous les européens, au moment où vous lirez ces lignes selon la formule consacrée. En réalité, il s'agit d'un classique jeu de baston... basé sur des robots (les "Mecha" en terme très pro, et qui sont au nombre de 12) dirigés par les personnages cités plus haut. Ce qu'il y a d'impressionnant dans le jeu, ce sont les coups spéciaux que l'on peut réaliser. Non seulement à mains nues, mais également à l'aide d'armes trouvées çà et là. Au vu des photos, vous pouvez facilement vous imaginer les dégâts qu'ils peuvent causer à l'adversaire ! Mais ce n'est pas tout, car nos robots géants peuvent aussi voler dans le décor, grâce à l'option "Boost" ! En tout pas moins de 322 Mégas de baston à l'état pur ! Vivement qu'on l'essaye !

TRAZOM











EDITEUR : CAPCOM
SORTIE PREVUE : JUIN 1995

PREVIEW MEGADRIVE

EXO SQUAD

EXOS QUOI ?

Un jeu de robots géants dans lequel l'un combat contre l'autre à coups de missiles nucléaires et de coups de poing atomiques dans la tronche, c'est déjà pas si terrible que ça, mais si vous y ajoutez une maniabilité plus que discutable et des couleurs archi-moches, on peut s'attendre à ce que Exo Squad ne fasse pas de vieux os sur la planète Joypad. Et chez les joueurs non plus d'ailleurs. En mode "story", vous devez éliminer tous les ennemis qui tentent de vous anéantir (chars, camions, autres robots, etc.) et c'est franchement pas la joie. Votre robot est articulé de manière bizarre et puis la suite, vous la découvrirez bientôt... Ou peut-être jamais.

TRAZOM

EDITEUR : VIRGIN I.E.
SORTIE PREVUE : JUILLET 1995









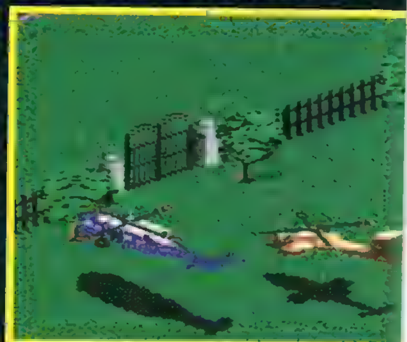
PREVIEW SUPER NINTENDO

Jungle Strike

Sorti depuis vraiment longtemps sur Megadrive (le troisième épisode aussi), la suite de Desert Strike arrive enfin sur Super Nintendo. Rappelez-vous la sortie du premier épisode sur Megadrive il y a bien longtemps : ce fut un choc pour nous tous car il s'agissait d'un nouveau style de jeu sur console avec une vue isométrique pour un simulateur de combats en hélico. Rapidement considéré comme une sorte de nouveau standard, le jeu s'est décliné sur toutes les consoles et a vu naître des suites. La version Super Nintendo reprend point par point la version Megadrive avec des dégradés de couleurs plus complets. On retrouve donc une suite de missions à réussir en passant plusieurs objectifs dans un ordre ne permettant aucune erreur. S'éloigner en effet des objectifs décrits sur une carte accessible à tout moment devient rapidement mortel. Votre hélico peut récupérer des items au sol en les helitreuillant (essence et munitions) mais aussi des hommes à délivrer. On peut aussi piloter une moto et un aéroglisseur pour plus de variété. Le jeu sortira le mois prochain et nous vous en reparlerons dans un test complet.

OLIVIER





EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SORTIE PRÉVUE : JUILLET 1995

CARNET DE BORD DU CAPITAINE KIRK...

Star Trek DEEP SPACE NINE, CROSSROAD OF TIME

C'est dingue la "synchronicit tout de même : au moment j'écris ce texte, je regarde St Trek III sur TFI ! Bon d'accord, n'est pas là pour parler de tru de ce genre et en plus, vous n' avez rien à faire. O.K. Mais tout même, si vous pensez que Deep Spa Nine sera plus intéressant, vous vo trompez un petit peu. Bien sûr, cet version reprend les aventures l'équipage spatial le plus connu l'histoire de la S.F. cinématographiqu bien sûr il y a un savant mélan d'aventure et d'action (des énigmes résoudre et des phases de plate formes) mais franchement, je dou que ça ait un succès retentissar Enfin, nous verrons...

Trazc

EDITEUR : VIRGIN I.E.
SORTIE PREVUE : JUILLET 1995



MEGADRIVE

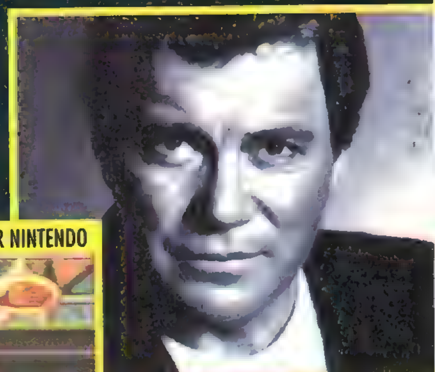


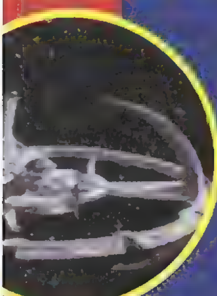
SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO

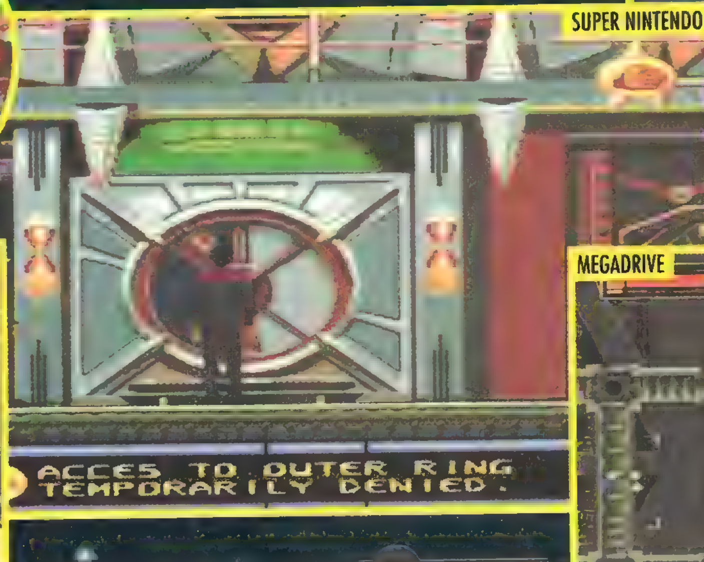

SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO





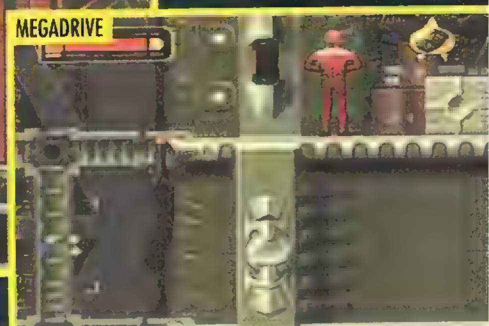




SUPER NINTENDO



MEGADRIVE


MEGADRIVE

PREVIEW SUPER NINTENDO

C'EST JUSTE UNE ILLUSION...

illusion of Time











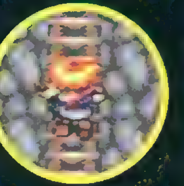














Comme tout bon éditeur, Enix ne change pas une formule qui marche. Et après les excellents softs qui furent Soulblader (ou Soublazer selon les versions), Actraiser, ou, dans une moindre mesure Paladin's Ques, le binôme Action-RPG qui reprend les meilleurs moments du genre, refait surface pour le plus grand plaisir des fans. Sous le nom de Fantastic Story of Gaia, ce jeu avait déjà connu un grand succès au Japon, puis plus tard aux États-Unis. Fort logiquement, Nintendo, qui sort en moyenne un grand jeu d'aventure par an en France (pourquoi un seul d'ailleurs ?) s'est penché sur ce titre pour le traduire en français. Certes, le titre "Illusion of Time" ne permet pas de se rendre compte du travail de traduction effectué, mais dans le jeu proprement dit, cela se ressent évidemment beaucoup plus, même si l'on peut regretter les quelques prénoms "bateaux" empruntés ici pour les nombreux personnages. Pour le reste, ceux qui connaissent déjà le jeu en japonais ou en anglais, se feront une joie de le redécouvrir dans la langue de Molière. Vous incarnez donc le jeune Paul, et vous êtes issu d'un peuple plutôt étrange, possédant des pouvoirs qui ne le sont pas moins et notamment celui de déplacer des statues ! Le pays où vit Paul est gouverné par un roi débonnaire, souvent sujet à des crises d'autorité. Jusqu'au jour où vous subissez son courroux. Mais heureusement, on ne vous la fait pas, et vous partez pour très loin avec votre nouvelle amie la princesse et vos grands-parents. Arrivé là, une grande quête vous attend donc à la sauce Zelda, où vous aurez à discuter avec des tonnes de gens, à résoudre plein d'énigmes plutôt logiques, et à combattre et combattre encore contre des vermines qui, une fois tuées, laisseront or et points d'expérience sur le sol. Voila, vous savez tout, attendez donc ce jeu en bavant comme des malades, chers amis lecteurs. Et lectrices (Ndlr : sacré Greg !).

GREG



EDITEUR : ENIX-NINTENDO
SORTIE PRÉVUE : JUILLET 1995

LE ZAPPING des TESTS

Bientôt, les premiers tests officiels Saturn et PlayStation ! Vous pouvez d'ores et déjà lire la première preview avec, ce mois-ci, Rayman PlayStation et le premier reportage exclusif avec Wipe Out de Psygnosis ! Attendez un peu septembre pour voir débarquer une nouvelle génération de jeux. Des jeux qui vont fasciner votre père, scotcher votre grand-mère à l'écran, faire hurler votre sœur qui, au fond de son petit cœur de gnominette, attend impatiemment Barbie 3D the Ultimate Carnage. Ils vont aussi faire dire à votre voisin que vous avez vraiment la classe d'avoir des machines aussi extraordinaires qui renvoient au placard Megadrive, Super Nintendo et autres vieilleries de l'âge de pierre. Holà, tout doux crin-blanc ! Je m'emballe. Et puis, tout le monde ne vas pas tout de suite investir 2 500 francs dans ces nouvelles consoles. Il faut les trouver les sous, d'abord ! En attendant, un ou deux jeux 16 bits ne feront pas de mal. Un petit Super Turrican 2 pour les fans de "Tu l'as vue, ma pétoire ?", un Mario's Picross pour ceux qui adorent le "T'aurais pas deux aspirines ?" ou encore Chaotix pour les adorateurs de faux hérissons radioactifs. Et puis, avec les milliers de consoles implantées sur le marché, les 16 bits n'ont pas dit leur dernier mot. Après tout, les anciens combattants ont des droits... enfin, à ce qu'il paraît. Les géants ouvrent l'œil, mais les vieux de la vieille ont toujours le vent en poupe. Si vous ne me croyez pas, allez donc voir le compte-rendu de l'E3 ! La cité des anges aura été le paradis des consoles de jeux, mais certainement pas l'enfer des 16 bits. Alors, pour un petit séjour au pays des consoles de jeux, c'est parti !

La rédaction de bonne humeur

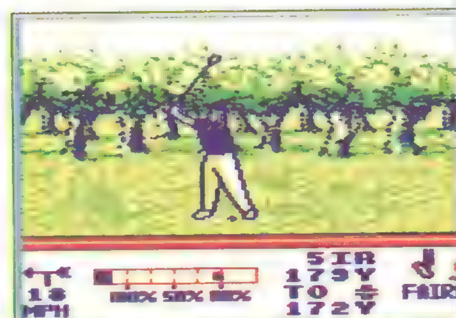
PGA EUROPEAN TOUR

82%

MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : THQ

Les simulations de golf ne sont pas légion sur Game Boy, et c'est bien dommage car pouvoir emporter un 18 trous dans sa poche et jouer gratuitement quand on le désire, est un petit plaisir que tout bon "gameboyeur" ne peut refuser. Personnellement, j'ai toujours aimé jouer au premier golf sorti par Nintendo, car il avait le mérite d'être vraiment rigolo à défaut d'être réaliste. Aujourd'hui, je songe à passer à la vitesse supérieure avec une conversion du grand PGA Golf sorti sur micro et sur Megadrive. THQ nous propose une excellente version avec un ou deux joueurs, quatre tournois européens – ce qui change de Peeble beach et autres paradis – une fonction "ralenti", des sauvegardes, etc. La lisibilité est parfaite sur Game Boy, et le jeu est réussi sur Super Game Boy. Mais autant s'acheter un golf sur Super Nintendo dans ce dernier cas. Bref, PGA European est vraiment à conseiller aux possesseurs de Game Boy qui s'apprêtent à emmener leur portable fétiche sur les plages cet été !

OLIVIER













ETERNAL CHAMPIONS





MACHINE : MEGA CD
:DITEUR : SEGA

On vous en parlait en pre-
'iew le mois dernier, eh bien,
:e mois-ci, on le teste ! C'est
lingue, tout de même non ?
Quelle vie trépidante, n'est-
:e pas ? Comme on vous le
aissait entendre donc, la
rosse différence de Eternal
Champions avec la version
Megadrive sortie il y a quelque
emps, c'est la séquence
'introduction des person-
ages (tout en 3D Studio
.V.P. !) ainsi que le nombre
'options supplémentaires
ui permettront à plusieurs
oueurs de s'affronter en
quipe, en tournoi, etc. Pour-
ant, rien de bien nouveau
n vérité dans ce énième jeu
e baston sur console : c'est
u classique très classique
nême ! À l'époque des Toh
nin Den, Virtua Fighter et
utre Tekken, il est vraiment
ifficile de "se taper" des
tres pareils. Et pardon pour
eux qui n'ont pas de
onsoles 32 bits...

TRAZOM



Le trombinoscope



Mon premier est un testeur de Joypad qui passe le plus clair de son temps à remplir les silences dans les locaux de la rédaction. Trazom invente des bruits, comme ça, en improvisation pure. Des mots incompréhensibles le plus souvent, du moins par ceux qui ne pratiquent pas le Trazom. Il continue en outre d'imaginer qu'il a chez lui la PlayStation : lui... Courage, Traz !



Mon second est un testeur de Joypad jeune et fougueux, connu de vous tous pour sa disponibilité. Certains le haïssent car il sait être sans pitié avec les décérébrés qui appellent le mercredi, alors que d'autres l'adulent pour avoir passé de longues heures avec lui au téléphone. Il imite même le Schtroumpf bricoleur à la perfection ! Greg joue en ce moment sur sa petite NEC blanche, et on se demande encore pourquoi !



Mon troisième est une troisième, et c'est une bonne chose. Yuriko couve en effet les Eprom : elles les emmènent chez elle, leur parle en secret, les baigne... Il arrive qu'elle leur présente Ken, divorcé depuis de longues années. Du coup, les Eprom sont dorlotées et reviennent le lendemain en forme pour le test. Ah Yuriko, si on pouvait être une Eprom ne serait-ce qu'une heure... Yuriko joue en ce moment à la poupée Barbie.



Mon dernier est un testeur de Joypad qui est celui-là même qui a créé cette charade de printemps, sorte d'hymne à l'amour et au bien-être du travail. Je suis testeur et j'en suis fier, puisque cela me permet de jouer, pardon, de travailler avec les trois premières personnes de cette charade. Pour ma part, je joue en ce moment à imaginer ce que ferait une Ultra 64 sous ma télé dans le salon, ça peut être pas mal...



Mon tout est l'équipe de Joypad menée par un gourou lettré qui parle encore en vieux français et qui lit l'édito du Monde en entier en comprenant tout. John Woo et Iron Maiden sont ses passions premières. Quoi qu'il arrive, on l'aime notre TSR et il nous le rend bien. D'ailleurs, en ce moment, il s'amuse à relire nos textes.

DIRT RACER

89%

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : ELITE

Les jeux de courses automobiles à base de processeur FX (puce accélératrice de 3D) ne sont pas légion sur Super Nintendo. À part Stunt Race et maintenant Dirt Racer, il n'en existe aucun autre ! Mettons de côté le premier cité, qui fut un échec cuisant à mes yeux (sans remuer le couteau dans la plaie !) et allons plutôt voir du côté du second nommé. Eh bien, contrairement aux idées reçues, ce jeu me plaît davantage. Non seulement il est bourré d'astuces, de tournois en tout genre et de terrains différents, mais en plus il est intelligent ! Ici, il ne faut pas seulement aller vite, il faut aussi et surtout arriver en bon état. En fait, cela s'apparente beaucoup plus à du "trial", ce sport mécanique où l'on doit franchir des obstacles sans faire de faute. D'autant qu'en mode "duel", le jeu demeure très rapide. La prise en main est progressive et la difficulté s'accroît au fil des courses. Je ne saurai que trop le conseiller aux amateurs de voitures et aux autres bien sûr. Sur Super Nintendo, les bons produits sont de plus en plus rares...

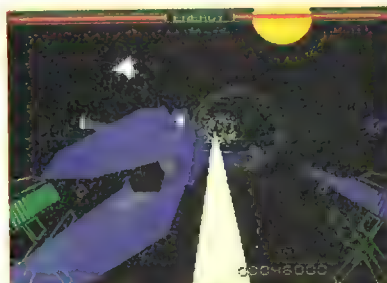
TRAZOM

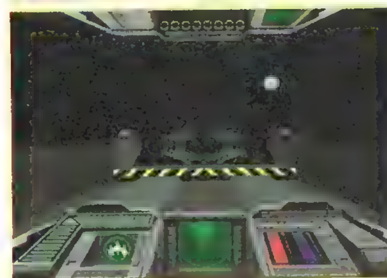
LE TOP 20 DE LA RÉDACTION

1 Ridge Racer Namco Playstation
2 Daytona USA Saturn
3 Bomberman Hudson Nec
4 Toh Shin Den Takara Playstation
5 Zelda 3 Nintendo Super Nintendo
6 Earthworm Jim Virgin SN/MD
7 Panzer Dragoon Sega Saturn
8 Shining Force 2 Sega Megadrive
9 Dracula X Konami Nec
10 Gate of Thunder Hudson Nec
11 Motor Toon Sony Playstation
12 Zelda Nintendo Nintendo
13 Gunhed Hudson Nec
14 View Point Sammy Néo Géo
15 Alien 3 Acclaim Super Nintendo
16 King of Fight 94 SNK Néo Géo
17 DK Country Nintendo Super Nintendo
18 Tetris Nintendo Nes/Game Boy
19 Zelda Nintendo Game Boy
20 Far East of Eden 2 Hudson Nec

SHADOW SQUADRON

78%





MACHINE : 32X
EDITEUR : SEGA

On a déjà eu droit à un j de ce genre sur le péri phérique de la Megadriv Rappelez-vous, il s'agiss de Star Wars. Si je vous remémore, c'est tout sir plement parce que le pri cipe est identique à ce no veau produit de comb spatial : dans des décors p vraiment réjouissants po l'œil (et pour cause, to est tout le temps noir haut), vous tirez sur d objectifs lumineux et dev ainsi, de fil en aiguille, vo rapprocher le plus possible de la base ennemie pour tout dévaste Je vous le dis tout de suite, ce n'est pas ce qu'il y a de plus intére sant à faire dans un jeu vidéo ! Et n'allez surtout pas croire que c'e le mapping, ou plutôt sa non-présence qui est pour quelque cho dans la note finale. La preuve ? Je déteste Starblade Alpha sur Pla Station !

Trazo

THEME PARK

82%

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : OCEAN

Theme Park est vraiment un jeu intéressant que je m'empresse conseiller à tous les jeunes joueurs ou à ceux qui aiment sortir peu de l'ordinaire baston-Megaman-course de bagnoles-Re-Meg man en passant par Virtua Mémé. Conçue sur micro et conver sur Megadrive, voilà une excellente version Super Nintendo reprend toutes les options du jeu original (sauf la gestion des W dans lequel vous devez gérer un parc d'attractions. Jeu de simulati donc, Theme Park n'est en fait qu'une déclinaison du célèbre et gé Sim City. Les habitués et les blasés passeront donc leur chemin. M quoi qu'il en soit, ce jeu procure un réel plaisir lorsqu'on le pratiq sérieusement, et sa réalisation est parfaite. Pas besoin de lire la d longtemps, le jeu est jouable rapidement, contrairement aux idé reçues. Bref, j'ai vraiment apprécié cette simulation qui nous sort peu de notre environnement violent sur console. Une chose est sû cependant, il s'agit avant tout d'un jeu dans l'esprit "micro", et on demande un peu ce qu'il vient faire sur Super Nintendo.

Oliv



SUPER NINTENDO

ÉDITEUR : OCEAN
VERSION : FRANCAISE
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : DIFFICILE

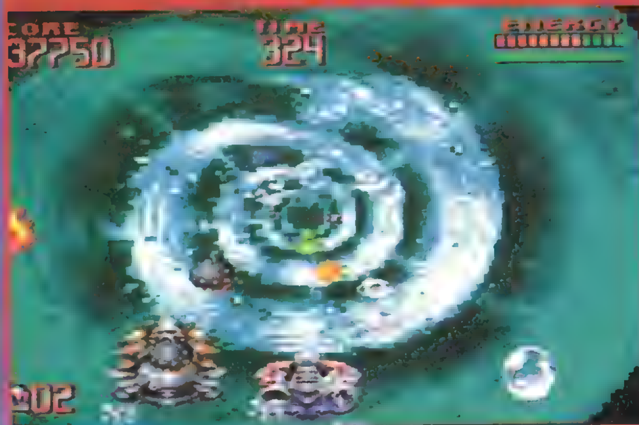
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3
PASSWORDS : OUI
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

SUPER TURRICAN 2

Connu pour avoir été l'un des plus grands jeux sur Amiga, Turrican a subi de nombreuses suites, adaptations, et adaptations de suites sur les consoles Megadrive, Super Nintendo et Gameboy. Après deux incursions sur MD, et une première sur Super Nintendo sous le nom de Super Turrican (édité par Hudson Soft), le revoilà donc, mais cette fois-ci sous le drapeau d'Ocean. Le jeu est une fois de plus excellent. Turrican, pour ceux qui ne connaissent pas encore, c'est une belle histoire. L'histoire d'un gars comme les autres qui va pointer à l'ANPE. Voyez le brave heros de ce jeu, chanteur au chômage, se retrouvant en fin de droits. Bienheureux qu'il est, il est prêt à faire n'importe quoi pour continuer à être payé sans lever le petit doigt. Il a donc décidé de répondre à la première annonce qui venait à lui. Mais comme livrer des pizzas ne lui convenait pas tellement, il a pris le second job proposé qui consistait à essayer une nouvelle combinaison de combat. Vous voici donc dans la peau de ce Super Turrican !

Pour le reste, eh bien Super Turrican 2 est on ne peut plus classique : on avance avec son gros fusil, on tire sur tout le monde et on ramasse les armes qui font que le fusil tire de plus en plus vite, fort et loin. Pour sûr, ce n'est pas que cela, Super Turrican 2. C'est aussi des endroits où l'adresse et la ruse prevaudront plus que la force et la précipitation. À d'autres endroits, ce sera un peu comme à la foire, où il faudra compter essentiellement sur son adresse. Ce n'est donc pas qu'un simple jeu de plates-formes : les "seances" de tir et certaines séquences labyrinthes complètent fréquemment ce tableau réjouissant. C'est ce que l'on appelle un excellent "mix", mais tout cela nous éloigne de notre propos initial : l'intérêt du jeu. Cet intérêt est comme celui de tout jeu où l'on dirige un brave gars avec un fusil : des tirs partout, des scènes impressionnantes, quelques passages délicats, des situations toujours différentes, et une vitesse d'enchainement des tableaux élevée. Un modèle de Contra, qui n'est pas tellement original, mais qui a le mérite d'amuser le joueur, surtout en ces moments de pénurie ludique. Et puis c'est un double jeu qui apparait aussi dans cette cartouche : deviner de quels produits est reprise telle ou telle scène. Vous allez voir, c'est très amusant. Pour le reste, sachez que la réalisation du jeu est parfaite, tout bouge merveilleusement bien. Les musiques sont en surround, mais cela n'a que peu d'importance si vous n'êtes pas équipé en circonstance. Enfin voilà, il fallait que ce fût dit. C'est donc fait, vous pouvez acquérir le cœur léger ce produit qui fleure bon la repompe d'autres titres. Mais bon, on ne peut pas se plaindre, puisque les titres en question sont tous de bons jeux !

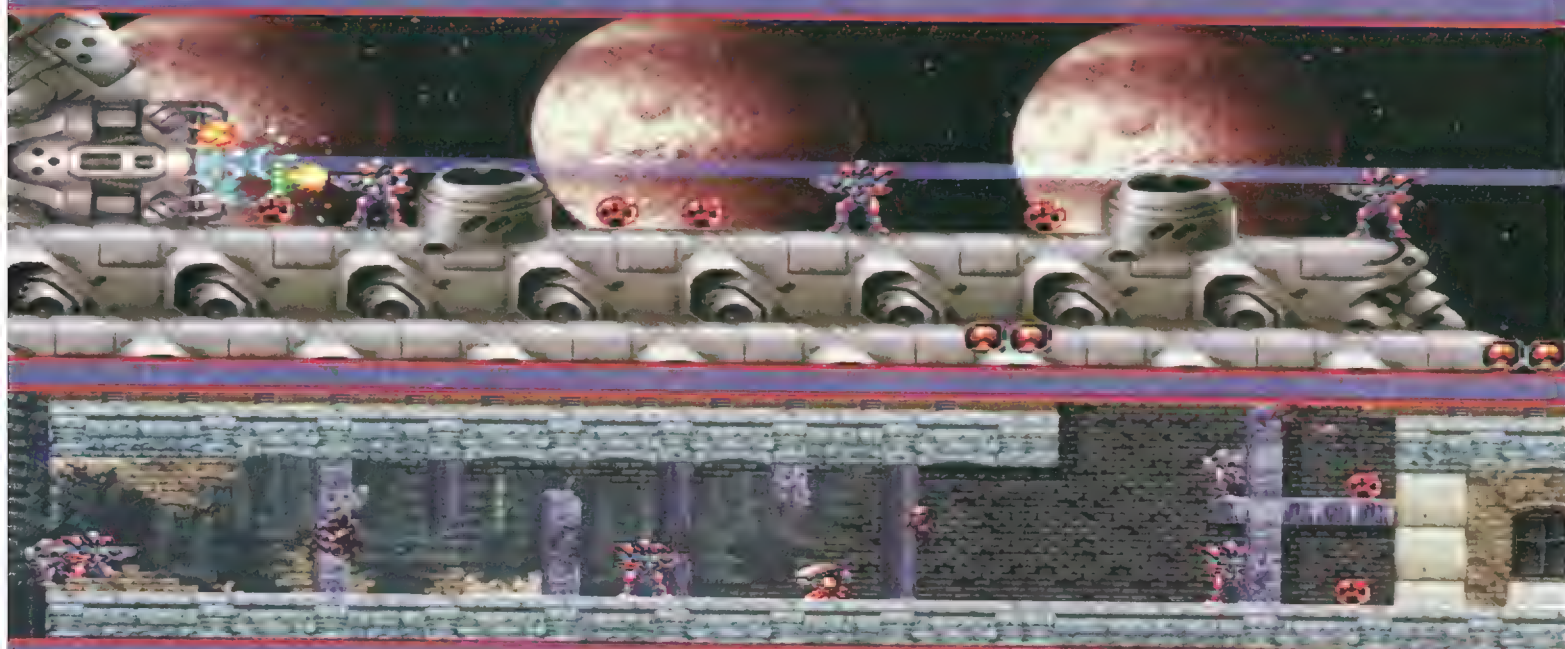
Sans avoir voulu se plonger dans les vrais problèmes rencontrés par les siphons des toilettes, notre heros se la joue playboy des fonds marins dans cette séquence en 3D. Dans cette scène, il fallait reconnaître Earthworm Jim.



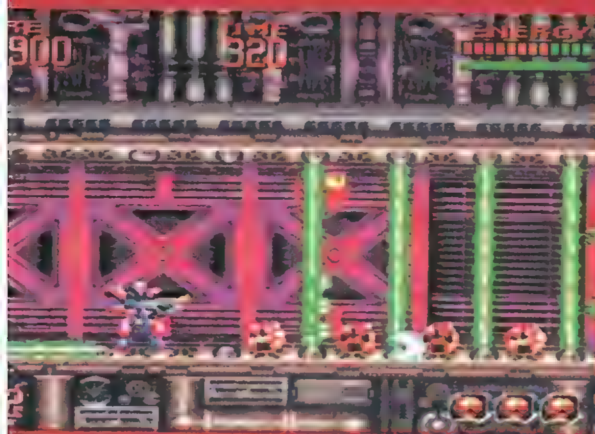
Course contre la mort sur une moto lancée à grande vitesse. Comme de bien entendu, les couloirs sont à tout le monde, même aux ennemis qui arriveront de face. Cette séquence est empruntée à Super Return of The Jedi.



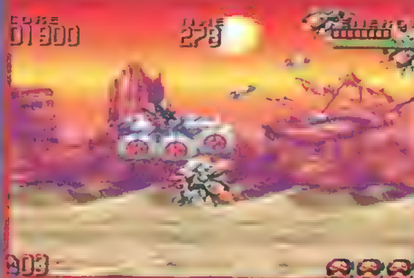




…vant ces barrières vertes, il serait un peu idiot de jouer les mecs pleins de cha…ur de vivre. En clair : pas touche, bobo, danger, bzz, meuh ! Va falloir un petit peu attendre qu'elles s'abaissent pour passer.

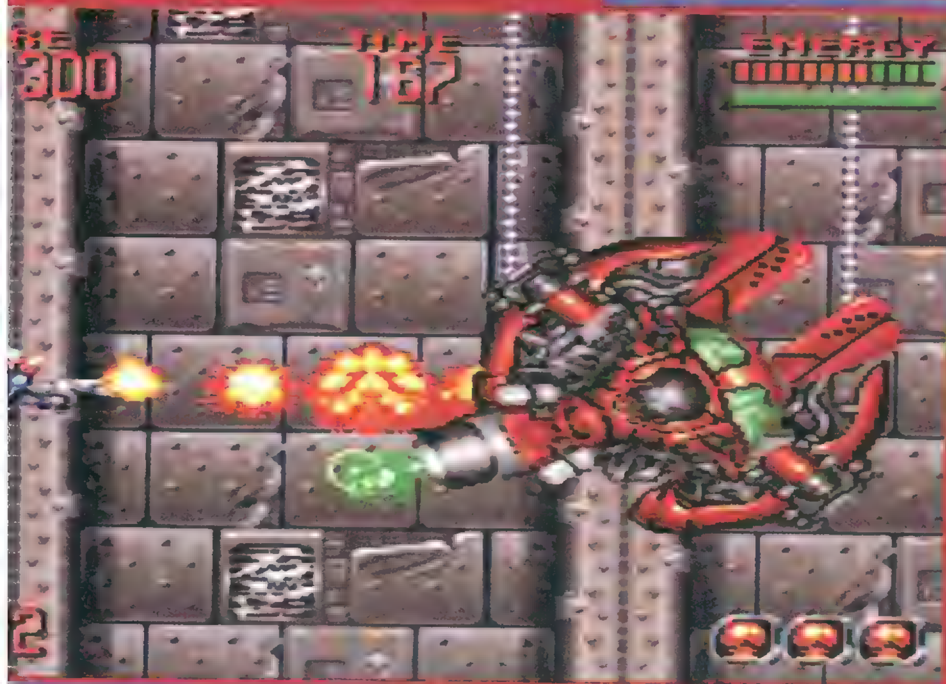


Sur sa super jeep, notre héros va lutter contre ces espèces de frelons métalliques. Un très bon tuyau : vous pouvez les détruire plus vite qu'avec les missiles en leur roulant dessus, comme indiqué sur la photo. Bien sûr, avant il faut faire exécuter par votre jeep un vol-plane !



Le classique du jeu vidéo, ce boss rouge avec plusieurs bras. Moins classique : il est très facile à battre. Cependant ne vous y fiez pas, ce n'est que le début. Le reste est plus ardu.

…pendu comme un "Post-It" au mur, notre brave Marcel (notre héros fraîche…t rebaptisé) va devoir jouer du lance-flammes pour contrer cet animal métallique qui cherche à vous tirer dessus pour provoquer votre chute.



Ce rayon bleu est ici pour empêcher votre progression. Il vous repousse et vous ne pouvez rien y faire, sinon détruire l'embouchure dont il provient. Voilà, vous savez tout, je n'ai plus rien à dire.



Dans cette colonne métallique, se cache un boss un petit peu tuyau de par son apparence. Ne vous laissez pas impressionner, c'est un petit boss qui n'est pas dangereux.



"Sur ce mur grimperas, et ennemis tu détruiras. Armes diverses tu emploieras, mais jamais ton grappin n'oublieras. De missiles à tête chercheuse t'aideras, et jamais les vieilles ruines ne sous-estimeras".



À dos de ver géant, traversez les dunes et improvi[illegible] bêtes. On peut cependant être gros et espiegle, ce qui les amènera parfois à plonger sous le sable, vous laissant choir comme un démuni.

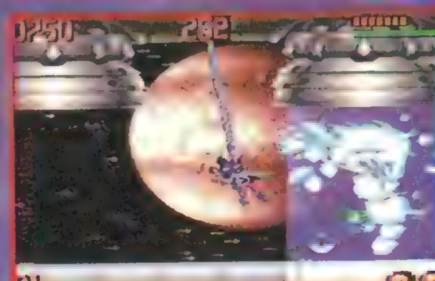


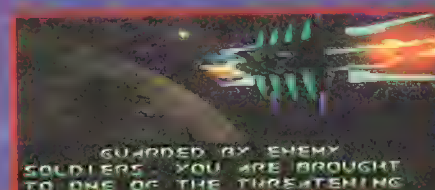
[illegible] contre les aiguilleurs du ciel qui lui arrivent dessus.













[illegible] de patience !

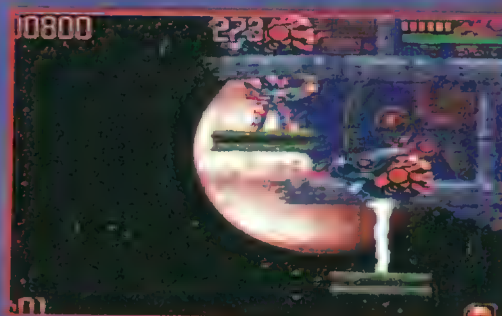


[illegible] semble logique, et il serait dommage de briser la chaine alimentaire...surtout que c[illegible] n'est qu'un jeu. Très beau passage en mode 7 en tout cas.

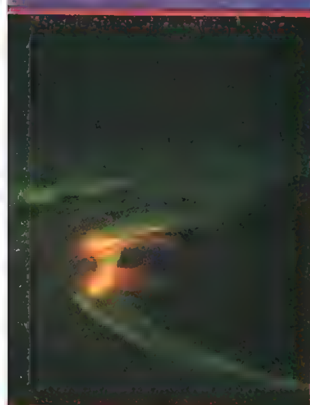


…ous l'océan, jouez les petits Cousteau et trouvez les quatre postes à détruire pour pouvoir passer la barrière magnétique vous privant de votre liberté de citoyen. Un petit casse-tête à forte odeur de labyrinthe.



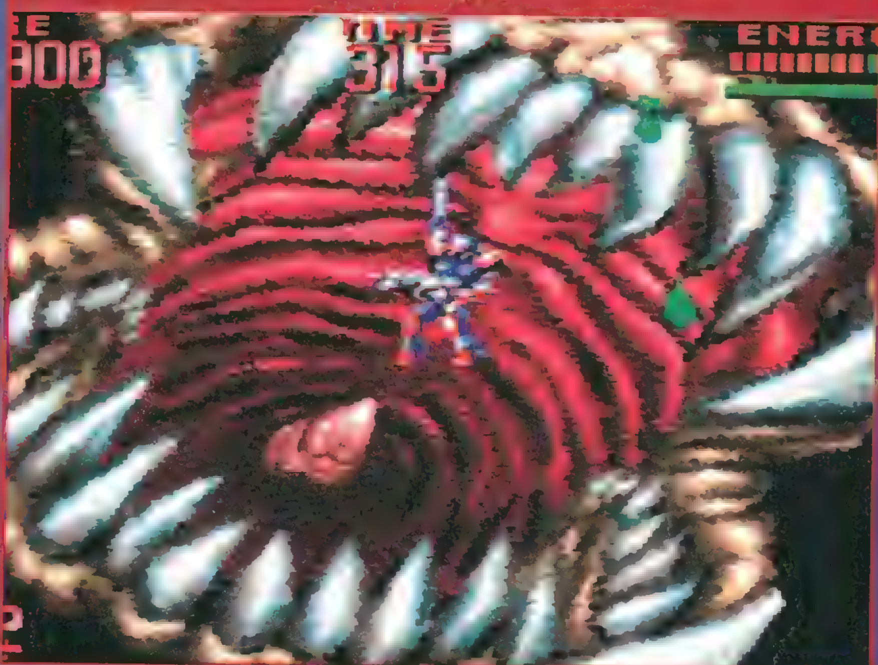








Improvisez-vous dentiste pour monstre avec ce boss qui vous avale. Un conseil : visez la langue. Un second conseil : ne vous accrochez pas aux parois de sa bouche avec le grappin, car avec les rotations la chute est assez rapide.



GRAPHISMES 15

Rien de bien transcendant, on se croirait sur un bon Amiga avec de belles couleurs pastel.

ANIMATION 16

Tout ce petit monde à l'écran bouge bien. Les scrollings sont gentiment rapides, même si on n'assiste pas à une révolution.

MANIABILITÉ 13

De qualité certes, mais tellement absents, insignifiants, voire même inutiles qu'on s'en passe finalement très bien. Très très bien même !

SON/BRUITAGE 18

Encore un personnage entièrement dévoué à vos envies, vos pulsions, et qui fera tout ce que vous lui direz de faire sans broncher. C'est dingue, non ?



J'AIME

- Une réalisation d'enfer
- La difficulté attise le joueur
- Un jeu très long



J'AIME PAS

- On sent la repompe un peu partout
- Une musique assez moyenne
- Un personnage peu attachant

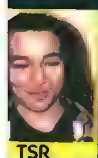
COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

…er Turrican 2 face à son grand …e, Super Turrican 1, quoi de plus …ique ? Dans le n° 2, à part les …ms, indicateurs de puissance, et …us, le reste est bien plus com… …que Super Turrican, qui semble …ormais plat sans séquence en … Avoir le 1 quand on voit le 2, …t comme avoir misé sur le mau… …cheval au tiercé. On s'en mord les doigts après !



COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF





TSR

EN RÉSUMÉ

Pour ce qui est du jeu, il est bon. Pour l'originalité, on repassera. Le seul problème n'est donc pas le jeu en lui-même, mais son manque de personnalité, qui fait qu'il est finalement assez plaisant pour un public très large. Les fans purs et durs de jeux 100 % japonais vont le bouder, c'est évident. Mais ça vaut vraiment le coup de l'essayer.

91%

NÉO GÉO CD

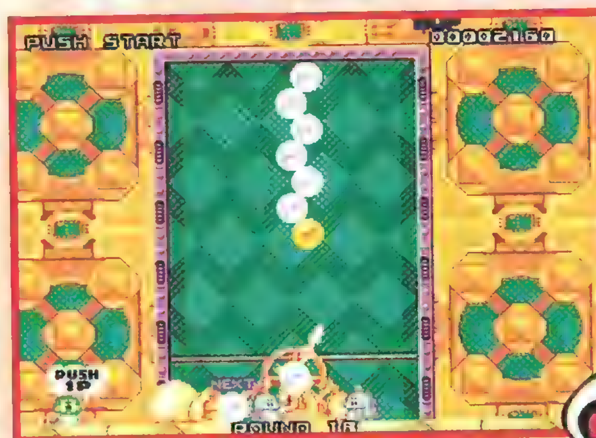
EDITEUR: TAITO
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX: 30

GENRE : RÉFLEXION/ACTION
SPECIAL: CD UNIQUEMENT
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: 3
DIFFICULTÉ: MOYENNE

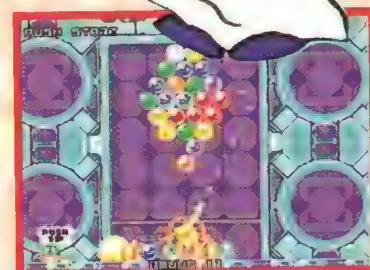


PUZZLE BOBBLE

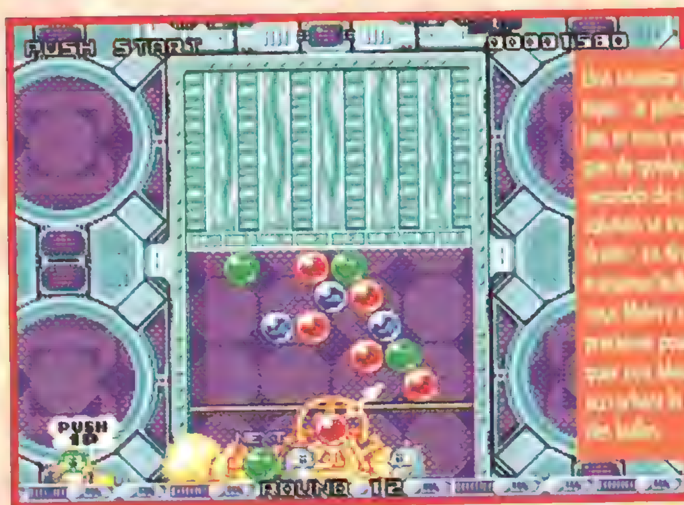
Vedettes de la firme Taito, les petits dinosaures de Bubble Bobble font un retour en force après plusieurs années d'absence dans les salles. Presque une décennie, puisque leur dernier jeu date de 1986, sans compter les "Rainbow Islands" et autre "Parasol Stars". Mais parlons de ces petits dinosaures verts et bleus. Les voilà enfermés dans une salle où le plafond descend sans cesse. À ce plafond sont accrochées des bulles de couleur, qui descendent en même temps que le plafond. Si une seule de ces bulles touche le sol, c'est la fin, game over, fini ! Pour éviter que ceci n'arrive, nos petits amis Bub et Bob ont un canon à bulles multicolores. Chacune de ces bulles, une fois entrée en contact avec deux autres bulles d'une même couleur, fait éclater le tout. Exemple : deux bulles bleues, vous tirez une troisième bleue là-dessus, et les trois explosent. Mais si d'autres bulles sont accrochées sous les bleues, elles tombent sous l'effet de la gravité et vous rapportent des points. Bien entendu, le mode "deux joueurs" est présent, et tout est fait pour rendre ce jeu attractif, sauf une chose : son support. Les principaux acheteurs de Néo-Géo ne sont pas friands de ces jeux, mais ils devraient essayer.

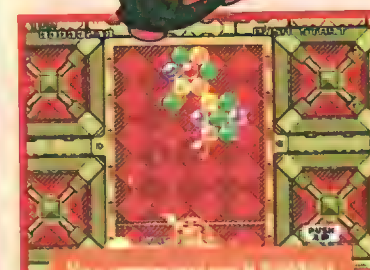












GRAPHISMES 15
Pas du niveau de Fatal Fury3, mais bon, ce n'est pas non plus le but du jeu d'en prendre plein la tête.

ANIMATION 12
Rien de transcendant, mais à la base, on n'est pas là pour avoir forcément du 24 images / secondes.

MANIABILITÉ 18
La maniabilité est fortement délicate...soit on y arrive du premier coup, soit on sera un tocard toute sa vie.

SON/BRUITAGE 17
Des sons rigolos et des musiques genre «ouais c'est la fête au synthé» mais pas de grands morceaux suffisamment recherchés.





J'AIME
- Un jeu très amusant
- On s'y accroche facilement
- Ça change des jeux de baston



J'AIME PAS
- Le peu de niveaux (à peine 30)
- Les capacités de la Néo-Géo sous-exploitées

91%


GREG

EN RÉSUMÉ

Puzzle Bobble est un jeu original pour la Néo CD et la Néo CD uniquement. En effet, la version cartouche n'existera pas en France. Si vous aimez le genre Puyo Puyo, ce jeu est fait pour vous, surtout à deux joueurs simultanément. Une réussite.

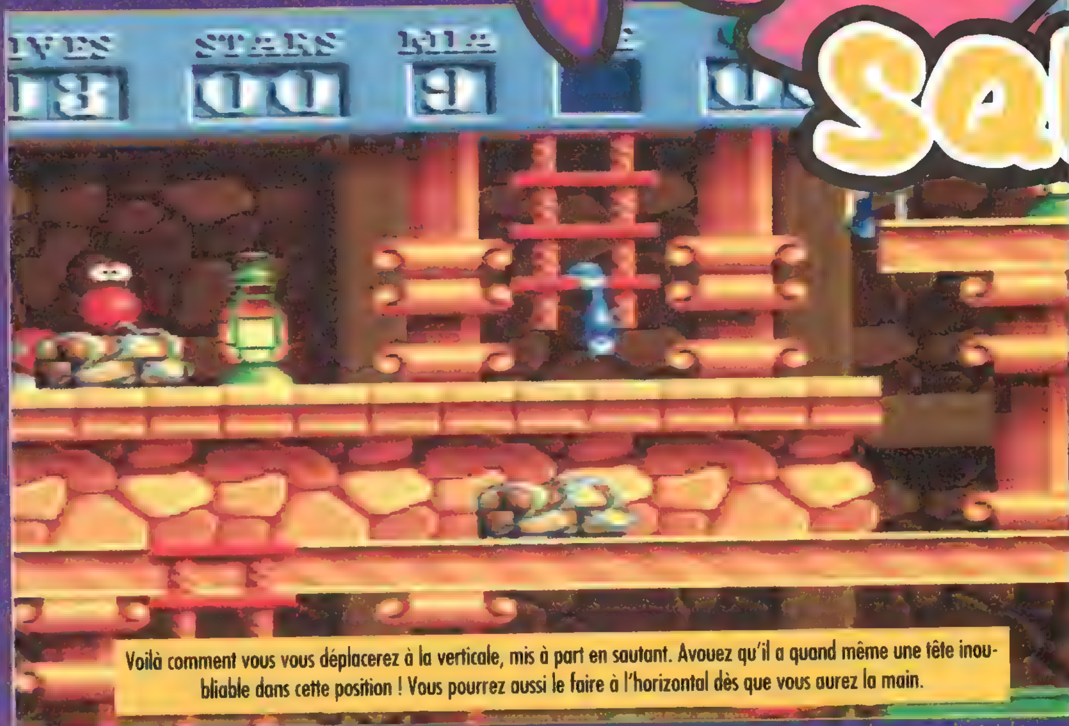
SUPER NINTENDO

EDITEUR: OCEAN
GENRE: JEU DE PLATEAUX
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX: 14
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: MOTS DE PASSE
DIFFICULTE: MOYENNE
EXISTE SUR: MEGADRIVE

PUTTY SQUAD

Putty Squad est la suite de Super Putty sur la même machine. Les aventures de cette petite boule de mastic bleue continuent à travers d'étranges mondes infestés d'animaux qui ne sont pas vraiment des plus sympathiques : grenouilles, chats, moustiques ; vous aurez même droit à d'autres adversaires assez étranges comme des carottes munies d'armes automatiques ! Les pièges sont du genre loufoque, exemple cette saucisse empalée sur une fourchette... Ne vous inquietez pas trop, vous aurez de quoi vous défendre avec vos petits... euh... muscles, et des options pourront vous aider dans votre tâche, rendant vos attaques vraiment plus efficaces. En effet, une simple attaque ne suffit pas toujours, certains ennemis apparaissent indestructibles, d'autres peuvent être elimines avec un peu d'astuce en les poussant dans le vide. Neanmoins vous aurez à votre disposition diverses armes et options pour balancer des bombes, electrifier d'un doigt vos adversaires, etc. Vous pouvez enfler pour vous elever un court instant dans les airs (faites gaffe de ne pas rester trop longtemps, c'est mauvais pour le sang bleu). Outre ses possibilites originales, Putty s'est bien ameliore. Et disons que l'age lui a procuré une certaine maturité. Le principe du jeu changeant, l'interet s'en est aussi ressenti. Putty est très maniable meme s'il faut un peu de temps pour s'habituer au mode de deplacement un peu spécial du heros. Les graphismes, qui ne sont pas d'une extreme complexite, n'en sont pas moins assez travailles. Rien de comparable avec les graphismes de Jelly Boy, par exemple. Les musiques sont bonnes mais peu variees, quant aux bruitages ils sont vraiment parfaits. Les amateurs de ce genre de jeu (a la Pac In Time) seront enchantes par ce titre.

YURIKO



Voilà comment vous vous déplacerez à la verticale, mis à part en sautant. Avouez qu'il a quand même une tête inoubliable dans cette position ! Vous pourrez aussi le faire à l'horizontal dès que vous aurez la main.

COMPARATIF • COMPARATIF

Il n'y a pas à dire, Putty a bien progressé depuis Super Putty, ses premières aventures. Non seulement le principe du jeu a changé (il ne faut plus ramener un à un des extraterrestres à leur vaisseau) - principe qui était d'ailleurs assez rébarbatif et ennuyeux à la longue - mais les graphismes, les musiques et les bruitages ont également été améliorés.



COMPARATIF • COMPARATIF



Les putties rouge[s] que vous devez [ré]cupérer sont parfoi[s] protégés par une sorte de champ magnétique. C'es[t] seulement en vo[us] aplatissant sur le[...] que vous préserv[...] un peu de votre [...]



Vous ferez apparaître ces portes cachées en passant devant ; leur découverte est bien souvent essentielle à votre quête. Les chats qui capitulent, terrifiés devant un adversaire tel que vous, se transformeront en étoiles-bonus après un simple coup de poing.

l'exemple d'une
e bien pratique
vous débarras-
des adversaires
ue-là indestruc-
. Du bout de
doigt vous
yez une
arge électrique
era fatale à tous
nnemis.



En assommant ce chat, vous pourrez toujours vous en débarrasser en le balançant dans le vide, mais le mieux est encore de se servir de son ventre comme tremplin pour sauter et ainsi atteindre plus facilement les ennemis qui vous menacent depuis le ciel.



Il n'est pas facile de se battre contre de tels adversaires ! Un magicien quasi indestructible, un chat qui vous nargue depuis les airs et un banc d'insectes qui, tout comme les champs magnétiques, vous retire de la vie à chaque passage. Une table bien étrange que celle-ci, destinée à des gourmets d'un genre assez spécial !

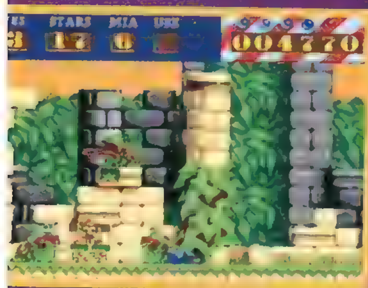


Des options vous redonnent de la vie, d'autres vous permettent de voyager dans d'étranges engins ou encore d'obtenir certaines armes. Mais ce n'est pas tout, vous pourrez aussi vous munir d'un bouclier et même vous déguiser derrière un nez, des lunettes et une moustache à la Groucho Marx !

PUTTY SQUAD SUR MEGADRIVE

ut avouer qu'elle fait pâle figure face à la version Super Nintendo ! Les graphismes semblent
ins nets et les couleurs sont un peu moins vives. Les bruitages pourraient suffire, mais ils
t presque inexistants en comparaison de la foule de détails sonores qu'offre l'autre version.
petit avantage malgré tout réside dans ces images de tran-
on que l'on trouve lorsque l'on vient de passer un niveau ou
t simplement de perdre. Ce sont des images fixes qui font
ser à de la 3D ; cependant, l'ensemble est fait d'une couleur
orme qui ne met pas toujours en valeur les graphismes ; c'est
peu dommage car l'effet n'est pas trop mauvais surtout sur
simple Megadrive. Il n'aurait peut-être pas été mauvais sur
er Nintendo !





TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



Mettez-vous en pause en appuyant sur Start ; il vous suffit d'appuyer ensuite sur C et de sortir de la pause pour qu'automatiquement, même si vous venez de mourir, votre tableau soit terminé avec succès. Vous aurez même droit au mot de passe !



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

GRAPHISMES 15

Ni trop simples, ni trop compliqués, ils offrent tout de même quelques détails amusants.

ANIMATION 16

L'animation est assez fluide, mais sans plus.

MANIABILITÉ 15

Elle est assez bonne même si elle demande un tant soit peu de pratique.

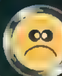
SON/BRUITAGE 17

Des musiques un peu banales mais agréables, ainsi que des très bons bruitages.



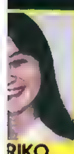
J'AIME

- Les graphismes ne sont pas trop simplistes.
- Les bruitages sont très bien faits.
- Les expressions de Putty sont assez comiques.



J'AIME PAS

- Les ennemis ne changent pas beaucoup.
- Les musiques manquent parfois d'originalité.
- Il n'y a pas toujours assez d'options pour détruire les ennemis « indestructibles ».



RIKO

EN RÉSUMÉ

Considéré par beaucoup comme une bonne surprise, et par certains comme un hit, il faut dire ce qui est : Putty Squad vous assurera d'agréables heures de jeu. Les bruitages sont très sympathiques et les graphismes et l'animation se sont améliorés sur la version Super Nintendo ; l'ensemble reste intéressant sur Megadrive. Ceux qui ont aimé Super Putty ne pourront qu'adorer ce second volet.

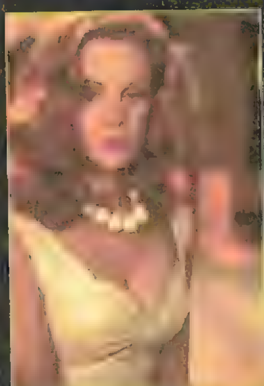
86%

SUPER NINTENDO

EDITEUR : OCEAN
NOMBRE DE JOUEURS : 1 SEUL JOUEUR
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
CONTINUE : MOTS DE PASSE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



The Flints...

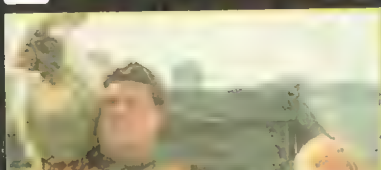












Yabadabadoooo, on adapte, on adapte ! Les licences de films continuent à pleuvoir dans le monde des jeux video, avec cette fois un leger retard car les Flintstones sont passes dans les salles françaises l'ete dernier. Mais la famille Pierrafeux (puisque tel est le nom du dessin anime americain de Hanna et Barbera lors de sa diffusion en France) continue a amuser les foules. Du coup, on retrouve tout ce petit monde dans une adaptation assez fidele aux grandes scenes du film. Ce qui attire irresistiblement le regard lorsque l'on joue a Flintstones pour la premiere fois, ce sont les graphismes vraiment au top de ce que l'on peut faire sur la console. Melange de digitalisation et de creation libre, les graphismes des sprites rendent le jeu très realiste (a part la tete enorme du heros !) puisque ces derniers sont beaux, grands et pleins de details dans leurs attitudes. C'est donc aussi à une animation reussie a laquelle il faut s'attendre en jouant a ce jeu. Curieusement, c'est davantage a un cartoon que ressemble le jeu alors qu'il est calqué sur le film (et moins sur la serie animee). Bref, les decors sont varies et de toute beauté. Techniquement, le jeu est vraiment au point mais malheureusement la maniabilite est vraiment mal dosee avec des passages très gourmants en points de santé. On a vraiment du mal a bien controler certains mouvements dans les combats, ce qui rend Flintstones crispant et met les nerfs à rude epreuve. Le jeu est vraiment trop difficile et est a reserver aux pros du paddle. Du coup, sa duree de vie est grande malgré la presence de mots de passe. Un tres bon jeu mais pas assez maniable.

OLIVIER

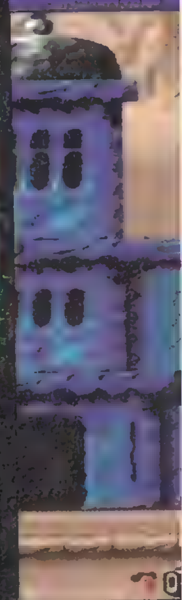


Pour vivre et prospérer dans Flintstones, il est nécessaire de savoir manier le gourdin préhis... Mais il est tout aussi vital d'utiliser les armes de jet qui permettent de toucher à distance et ... tent donc le risque. Vous pouvez en effet ramasser des petits cailloux et des boules de bo...



Si vous ne pensez pas ... vous baisser lorsque vo... visitez le monde des vo... cans, vous goûterez au... joies de la cuisine au fe... bois ! Ce niveau est spé... lement difficile à passe... avec des plates-formes... apparaissent et dispara... sent sans arrêt. Eprouv...

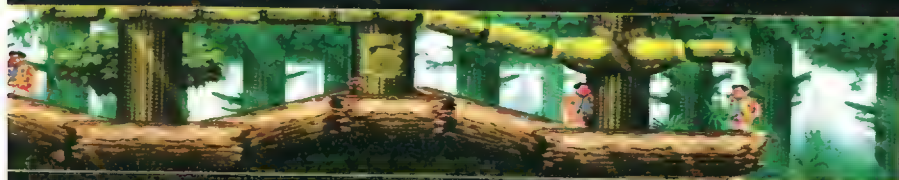






EN RÉSUMÉ

Un jeu de plates-formes et d'action préhistorique de toute beauté qui fait plaisir à jouer grâce à des héros connus, une ambiance bien rendue et des passages originaux. Mais une maniabilité détestable qui rend le jeu trop difficile, pour ne pas dire crispant.





nes

Il ne s'agit pas seulement de progresser droit devant en évitant les projectiles et en nettoyant la jungle préhistorique de tous ses habitants, mais aussi de savoir utiliser les éléments de cette jungle. Lorsque vous trouvez ce genre de gros rocher, vous pouvez le pousser pour boucher, par exemple, un cratère qui vous ferait obligatoirement perdre un point de santé.

• COMPARATIF •

THE FLINTSTONES CONTRE JOE ET MAC 3

Une comparaison qui s'impose puisque ces deux jeux de plates-formes se déroulent au cours de la préhistoire, du moins à l'époque de la préhistoire, telle que l'imaginent les créateurs de ces deux jeux. Si Flintstones est indéniablement plus beau graphiquement, Joe et Mac 3 est deux fois plus maniable, y a pas photo ! Ce dernier est en effet l'exemple parfait du jeu de plates-formes et d'action japonais qui n'est pas très original, mais qui a le mérite d'être ultra jouable, sans prise en main laborieuse. Flintstones est bien plus original et novateur dans certains niveaux, mais il est tellement difficile à diriger que je lui préfère finalement Joe et Mac.

• COMPARATIF •





La progression dans Flintstones ne se fait pas à la seule force de vos muscles, mais aussi à celle de votre cerveau. On se trouve en effet face à des situations de blocage que l'on déjoue en découvrant de nouveaux mécanismes.

MOYEN DE TRANSPORT ORIGINAL !



Flintstones propose des stages originaux qui changent un peu de la sempiternelle progression plates-formes. Ici, vous contrôlez la voiture qui peut avancer et reculer. Il faut faire rebondir le rejeton sur le toit du véhicule, de telle manière qu'il avance dans les airs. Vous pouvez suivre celui-ci quand il dépasse la hauteur de l'écran ou rester en bas. Dans ce dernier cas, le petit enfant est symbolisé par une flèche qui vous montre l'endroit où il va retomber.



Lorsque le ou les mômes touchent des plates-formes, ils se mettent à courir dessus en récupérant les items. Attention, ici il vous faut contrôler deux enfants et non plus un seul, lorsque ces derniers rebondissent et vous retombent dessus, à des endroits différents bien sûr !

GRAPHISMES 18

Le point fort du jeu, puisque les décors sont de toute beauté, et les sprites surtout, d'un réalisme assez rare en plates-formes.

ANIMATION 16

Pas de ralentissement malgré les grands sprites et les scrollings différentiels mutiples (un parallaxe des décors assez impressionnant).

MANIABILITÉ 12

Le point faible du jeu, et c'est peu dire ! Le jeu est beaucoup trop difficile, en tout cas sur la version qu'on nous avait prêtée !

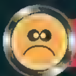
SON/BRUITAGE 15

Le thème du film est repris fidèlement en intro du jeu et l'on retrouve une allégresse communicative tout au long de la bande-son.



J'AIME

- Des graphismes superbes.
- Des animations dignes d'un cartoon.
- Certains passages originaux.



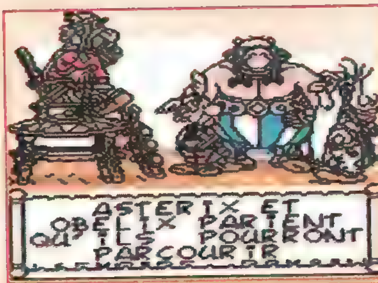
J'AIME PAS

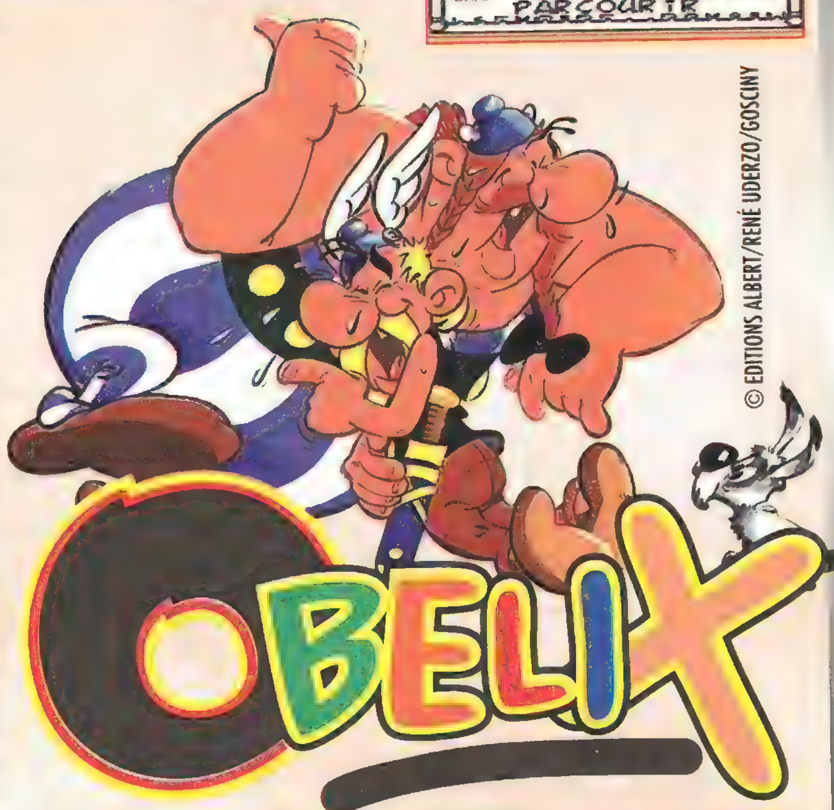
- Une maniabilité ratée.
- Un jeu qui peut lasser.
- C'est vraiment trop difficile.

82%

GAME BOY

EDITEUR : INFOGRAMES
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
SPÉCIAL : COMPATIBLE SUPER GAME BOY
CONTINUE : 3 + MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
PRÉVU SUR : SUPER NINTENDO ET PC CD ROM

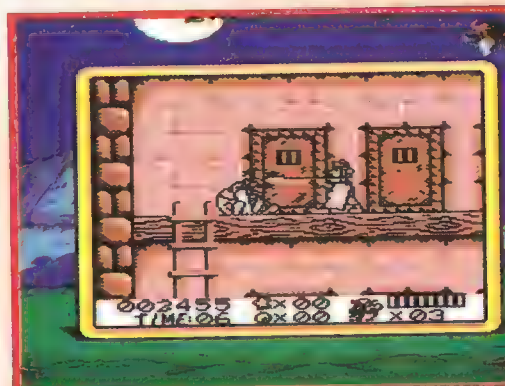


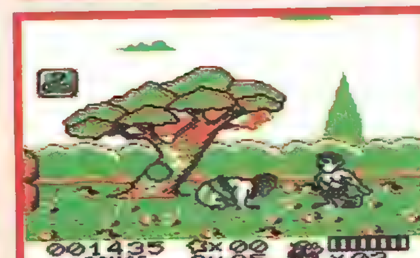


© EDITIONS ALBERT/RENÉ UDERZO/GOSCINY

Il est difficile pour moi de bousculer un éditeur comme Infogrames, éditeur français et plutôt positif sur le marché consoles et micros, mais une petite mise au point semble nécessaire. Les titres comme les Schtroumpfs, Astérix et bientôt Tintin ou encore Spirou ne sont pas toujours vraiment représentatifs de ce que l'on appelle la "french touch", une sorte de style de graphismes et de programmation high-tech que nous envient les développeurs du monde entier. Mais quand on parle de "french touch", on pense à des jeux aux graphismes fouillés et novateurs, ce qui n'est malheureusement pas souvent le cas sur les jeux Infogrames. Attention, sur Game Boy les graphismes ne peuvent pas être optimaux, on le sait depuis toujours. De plus, les Schtroumpfs et Astérix étaient sympa à jouer. Mais grand Dieu, ces jeux sont vraiment minimalistes graphiquement, et ce nouvel Obélix n'apporte vraiment pas grand-chose de nouveau. On retrouve en effet exactement le même principe de jeu de plates-formes, de bonus et d'armes avec des graphismes légèrement améliorés. Par contre, les développeurs ont tenu compte des critiques d'Astérix car la maniabilité a été considérablement retouchée : les collisions et les combats se font naturellement cette fois. Autre point fort quand même : de nouvelles phases ont été inclues comme du sport avec un match de rugby, une corrida et des jeux olympiques. J'ai donc du mal à me plaindre car des efforts ont été réalisés pour booster le premier jeu, mais au final on a du déjà vu, sympa mais déjà vu...

OLIVIER







GRAPHISMES 15
Les graphismes ont été améliorés et sont vraiment fouillés. Mais le jeu reste quelquefois difficilement lisible.

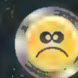
ANIMATION 14
Aucun ralentissement mais les sprites ne sont pas toujours très nombreux à l'écran.

MANIABILITÉ 17
Le point fort du jeu avec des personnages vraiment maniables et des coups de poing enfin performants.

SON/BRUITAGE 14
Des musiques traditionnelles sur Game Boy tout comme les bruitages. En revanche, certains thèmes vraiment rigolos et entraînants (trop rarement).



J'AIME
- Des graphismes fins.
- Des phases originales comme du rugby.
- Un Mario à la française.



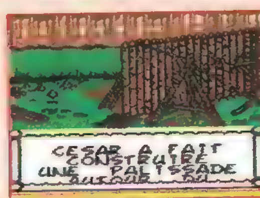
J'AIME PAS
- On va finir par se lasser.
- Encore un jeu de plates-formes.
- Une licence mode ?



OLIVIER

EN RÉSUMÉ

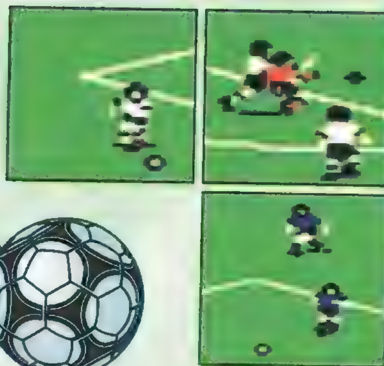
Un jeu de plates-formes français qui rappelle vraiment trop Astérix sur la même machine, mais qui a le mérite d'avoir évolué techniquement et qui propose de nombreuses surprises sportives. À conseiller pour les plus jeunes.

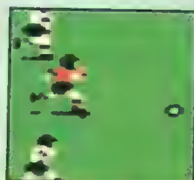


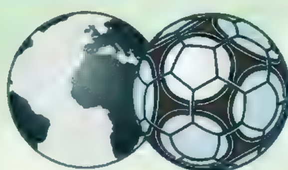
82%

GAMEBOY
EDITEUR :THQ
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPÉCIAL : MODE SUPER

GAME BOY
CONTINUE : SAUVEGARDE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : MEGADRIVE, SUPER NINTENDO, 3DO, GAME GEAR







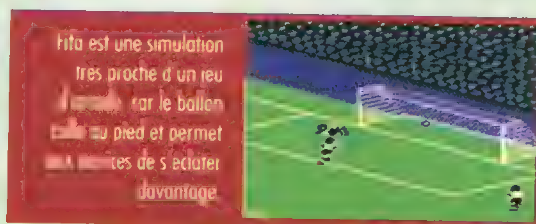


FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Je ne vais pas faire, une fois de plus, l'apologie de la Game Boy, cette dernière n'ayant pas besoin de moi. Mais bon quand même, Jungle Strike, World Heroes 2 Jet et maintenant Fifa, quelle classe ! Qui aurait imaginé, il y a ne serait-ce que deux ans... En ce qui concerne Fifa, la tâche était plutôt ardue, et quand Probe a décidé de s'attaquer à l'adaptation Game Boy, les programmeurs de tous bords étaient plutôt sceptiques. Même lors de la démo du jeu organisée par Ludi Games qui distribue les produits T.HQ en France (c'est en effet pour T.HQ que Probe a développé le jeu sur Game Boy), j'étais limite réservé. On passe sur la version Super Game Boy qui est colorée mais surtout qui clignote et qui est sans intérêt : si vous voulez jouer sur Super Nintendo, achetez le jeu en version 16 bits. Bref, quand j'ai joué sur ma petite Game Boy, j'ai su apprécier le travail réalisé par Probe. La conversion est en effet impressionnante. Certes, on perd quelques options comme le ralenti gourmand en mémoire mais la plupart des possibilités du jeu original sont là. Les animations des joueurs sont remarquables, avec des retournés, des goals hyper actifs et, globalement, des mouvements réalistes malgré la petite taille de l'écran. Pari réussi donc puisque l'on retrouve même cette désagréable impression de glisser sur une patinoire quand on joue à Fifa sur Game Boy. La maniabilité est quand même acceptable et je vous conseille donc le meilleur jeu de foot depuis toujours sur Game Boy.

OLIVIER.





Fifa est une simulation très proche d'un jeu ... car le ballon ... au pied et permet ... tes de s'éclater davantage.



Je prends les photos Game Boy sur Super Game Boy car la plupart des jeux du moment utilisent ce mode et permettent un rendu bien plus joli dans les pages de Joypad. Mais attention, sur Game Boy, on ne retrouve pas ces couleurs, il ne faut pas l'oublier...

Game Setup
Langue Français
Mode Jeu Démo
Equipe 1 France
Equipe 2 Angleterre
Mi-temps 4 minutes

Division Groupings

Equipe	M	G	P	N	P
Groupe A					
Algérie	1	1	0	0	2
Pays-Bas	1	0	0	1	1
Maroc	1	0	0	1	1
Norvège	1	0	1	0	0
Groupe B					
Allemagne	1	1	0	0	2
Cameroun	1	0	1	0	0
Australie	0	0	0	0	0
Chili	0	0	0	0	0
Groupe C					
Hong Kong	1	0	0	1	1

Direction haut/bas

Le nombre d'écrans intermédiaires ... des options, des choix et des statistiques qu'il serait un peu long de décrire ici, ... ent ceux des versions 16 bits. On peut faire à peu près tout ce qu'il est possible de faire dans une simulation de foot avec un choix de 48 équipes. Par contre, on ne sait pas si les options cachées ont été incluses. On vous en parlera dans les trucs et astuces

GRAPHISMES 16
De gros efforts ont été réalisés, et les sprites sont assez réalistes et ressemblants.

ANIMATION 17
Pas de ralentissements (sur Game Boy) et des animations de sprites superbes avec de nombreux coups du football : un petit miracle.

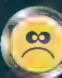
MANIABILITÉ 15
Une bonne jouabilité, mais les novices devront chausser leurs lunettes pour trouver le minuscule ballon, sorte de dragée microscopique !

SON/BRUITAGE 17
Pas de quoi faire danser TSR sur sa table, mais des bruits de foule complètement réalistes, il fallait le signaler.



J'AIME

- Excellente conversion.
- Le meilleur jeu de foot sur Game Boy.
- Simulation + fun dans la même cartouche.



J'AIME PAS

- Impossible de jouer à deux.
- Version Super Game Boy loupée.
- C'est quand même petit...

EN RÉSUMÉ

IER

Une excellente conversion qui s'annonçait pourtant vraiment difficile. On retrouve le plaisir de jouer à cette simulation de foot ultra connue et complètement fun sur Game Boy.



91%

GAME BOY

EDITEUR : NINTENDO
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 250
SPÉCIAL : ASPIRINE NON FOURNIE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
CONTINUE : SAUVEGARDE
DIFFICULTÉ : MOYENNE

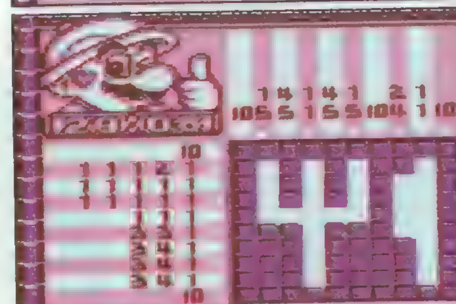
Aah, cela fait du bien de ne pas taper, tirer, sauter sur la tête des autres ou encore chercher des morceaux de coeur cachés au fin fond de forêts touffues ! C'est vraiment agréable et reposant de pouvoir jouer à un jeu aussi "tranquille" sur Game Boy ! Par contre, question neurones, c'est le réveil douloureux. Du moins pour ceux chez qui il en reste encore quelques-uns... Eh oui, cela faisait bien longtemps que la Game Boy ne nous avait pas apporté un jeu de réflexion/casse-tête. Nous nous étions pourtant bien habitués, il y a deux ans, avec la vague japonaise de jeux qui prennent la tête (cf. l'encart spécial réflexion sur Game Boy). Cette fois, c'est Nintendo himself qui propose de nous replonger dans le monde éreintant de la réflexion, avec un jeu qui a eu tellement peur de ne pas marcher commercialement, qu'il a fait appel - une fois n'est pas coutume - à Mario. Mais au fait, en quoi consiste Mario's Picross ? Eh bien, il s'agit de faire apparaître des figures dans des grilles de 5 x 5 à 15 x 15 en remplissant des petites cases. Pour vous aider, chaque colonne et chaque ligne est décrite par des chiffres allant de 1 à 15 selon la grille et qui indiquent au joueur la façon dont sont remplies ses lignes et ses colonnes. On ne sait pas où sont les cases remplies, mais on sait comment elles doivent l'être. Vous avez ainsi, pour chaque grille, trente minutes pour découvrir la figure cachée, et ce en remplissant soit au hasard, soit en tenant compte astucieusement des indications sur les cases de la grille. Chaque case mal remplie vous fait perdre deux, quatre voire huit minutes. Pour plus de précisions, courez lire le guide de Mario's Picross, je vous explique tout sur ce jeu démentiel, bien réalisé et que je conseille à tout le monde pour cet été !

OLIVIER

Les jeux de réflexion

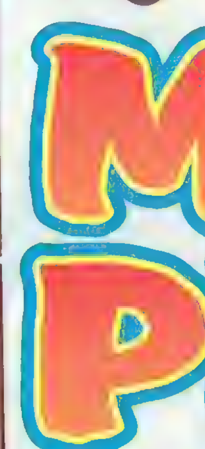
En voie de disparition sur Game Boy, les jeux de réflexion pure ont pourtant fait le succès de la machine lors de sa sortie, il y a trois ans et demi. Et ce aussi bien au Japon qu'aux États-Unis et en Europe. Je me rappelle les Puzzle Boy, Puzzle Road (Kwirk en France), Deadalian Opus, Puzznik, Q-Billion, etc. C'était le bon temps ! Ces jeux sont d'ailleurs davantage classés dans la categorie "casse-tête" que "réflexion", critère qui serait plutot réservé à des produits comme Chessmaster par exemple. Ne demandant pas de graphismes exceptionnels et pouvant être sauvegardés à tout moment, ils sont donc parfaitement adaptés au support Game Boy. Après des années d'action pure ou de mélange action/réflexion (Tetris en est le chef de file), revoici la réflexion/casse-tête avec Mario's Picross !

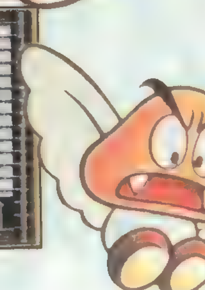
LA GALERIE !

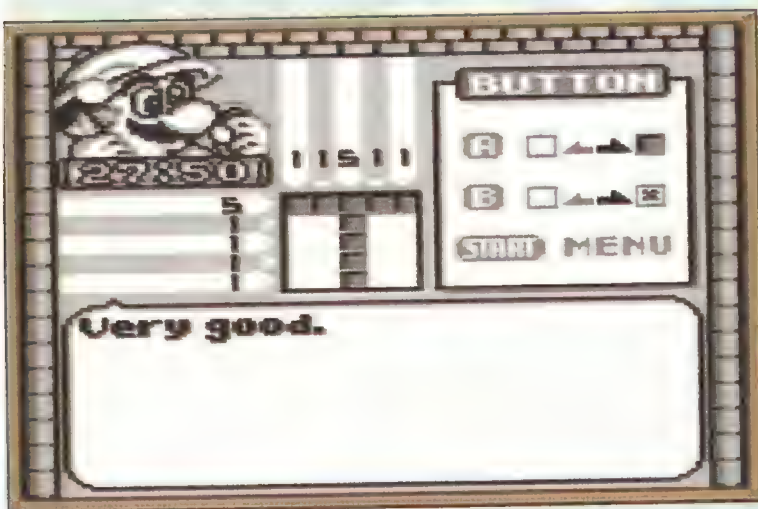





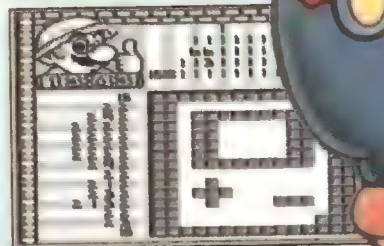






Mario's Picross propose plusieurs mondes de difficulté (Easy, Kinoko, Star), chacun contenant 64 grilles. La difficulté est toujours croissante, et il faut savoir que la taille des grilles varie elle aussi avec la difficulté. Dans le mode "Easy Picross", le premier niveau propose des grilles de 5 x 5, les cinq suivants des grilles de 10 x 10 et les deux derniers de 15 x 15. Les grilles de tous les autres niveaux (mode Kinoko ou Star) sont toutes des 15 x 15.

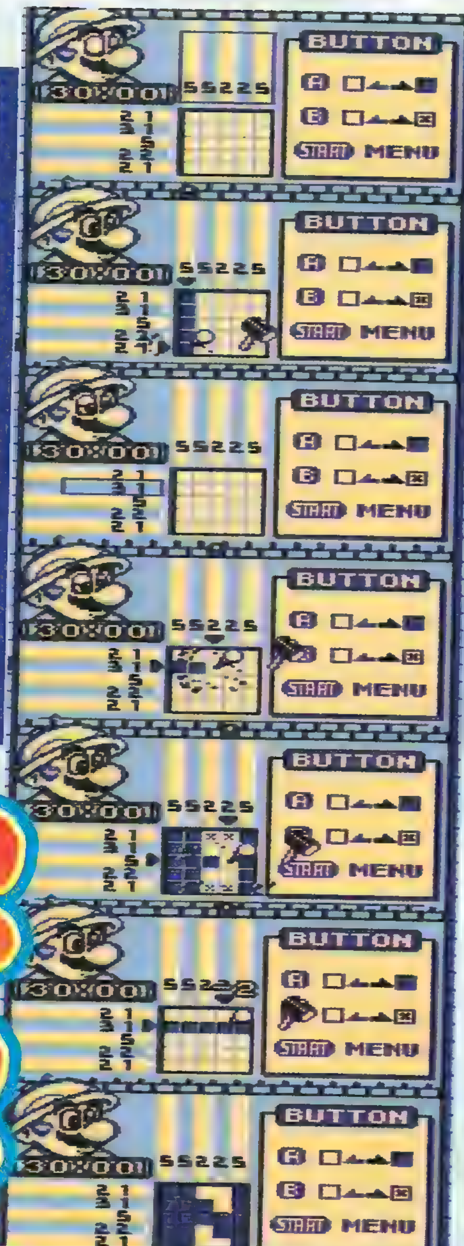



GUIDE

Comment jouer à Mario's Picross ?

acun des 250 stages du jeu se présente sous la forme d'une grille qu'il ut remplir, case par case, afin de faire apparaître un dessin bien précis. Une case est soit vide, soit remplie. Ce principe devrait suffire pour mprendre les règles du jeu. Si vous remplissez une case normalement de, vous perdez deux minutes, puis quatre, puis huit, et c'est fini car le mps pour terminer une grille est de trente minutes. Pour plus de lisibilité, vous avez la possibilité de remplir les cases que vous supposez ides avec un poinçon représenté par une croix. Pour vous aider à remplir les cases, les chiffres disposés en haut à gauche des grilles vous diquent la façon dont vous devez disposer les cases remplies. Chaque hiffre représente le nombre de cases "pleines" et qui se touchent. Par xemple, 5 signifie que cinq cases remplies se juxtaposent sur la même ligne (ou la même colonne). Quand deux, trois, quatre ou cinq chiffres sont sur une même ligne, cela signifie qu'il y a un espace entre chaque groupe de "remplis". Par exemple, "2 1" signifie qu'il y a un groupe de deux cases et un de une case remplies sur la même ligne. Quand vous voyez un 5 pour la ligne d'une grille de 5 x 5, c'est qu'il faut remplir outes les cases de cette ligne. Pour bien commencer une grille, il faut d'abord remplir les cases dont vous êtes certain (selon les chiffres) et de poinçonner celles que vous supposez vides. Pour la suite, tentez le asard sur des des cases stratégiques qui vous permettront de réutiliser la logique pour remplir les autres.

ARIO'S ROSS





GRAPHISMES

Une note ne représente rien en fait, car le jeu n'est pas basé sur les graphismes, même s'il est visuel par la force des choses.



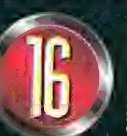
ANIMATION

Même considération puisque l'animation n'est pas mise en valeur dans ce jeu statique de réflexion.



MANIABILITÉ

Pas de problème, on comprend vite, on est aidé par Mario et on manie le jeu avec facilité. Le reste n'est qu'une question de neurones.



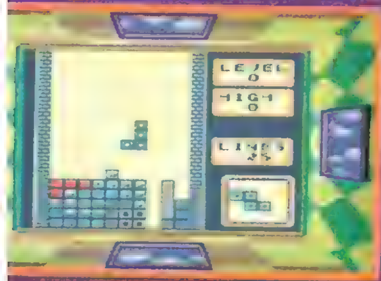
SON/BRUITAGE

Par contre, les musiques sont sympa et supportables, même après de longues heures de jeu.

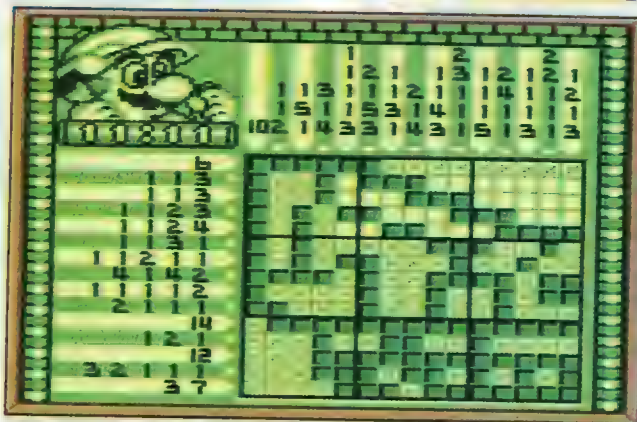
COMPARATIF • COMPARATIF

Mario's Picross contre Tetris

io's Picross n'est pas à mettre dans la même catégo- que Tetris, puisqu'il s'agit d'un jeu de réflexion pure encart spécial sur les jeux de réflexion. NDTRAZ : on ait !) alors que dans Tetris, le facteur "adresse" n'y est . Néanmoins, il s'agit, pour les deux jeux, de concepts er simplistes qui ne requièrent de surcroît aucun gra- sme délirant. Le genre de jeu que l'on croit pouvoir enter sur un coin de table entre deux sandwichs, mais se révèle assez génial pour faire jouer des millions de onnes. Esperons que Mario's Picross produira le même résultat, ce qui m'étonnerait quand même. Ce jeu est en effet bien en dessous de Tetris, qui reste la référence dans le genre.



COMPARATIF • COMPARATIF



Quand on vient de terminer une figure, on se demande parfois quel dessin on vient de créer et il faut alors attendre l'écran de félicitations dans lequel Mario vous indique par écrit votre création.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Un conseil d'ami : utilisez une feuille à petits carreaux et un crayon pour épauler votre Game Boy. Cela vous permettra d'éviter de refaire des erreurs lorsque vous recommencez une grille.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



J'AIME

- Enfin un jeu de réflexion pure !
- Original et unique.
- Jouez-y, vous aurez l'air moins bête.



J'AIME PAS

- Le hasard peut intervenir.
- Pas très varié.
- On ne peut pas revoir les figures après.



LIVIER

EN RÉSUMÉ

Enfin un jeu de réflexion qui rappelle les casse-têtes d'il y a bien longtemps sur cette console ! Ça change des jeux d'action et surtout ça tient en haleine pendant pas mal de temps. Mario's Picross est un titre vraiment original et qui plus est accessible à tous ceux qui aiment le genre. Bravo !

90%

MEGADRIVE 32X

EDITEUR: SEGA
NOMBRE DE JOUEURS:
1 OU 2 SIMULTANÉMENT
NOMBRE DE NIVEAUX: 5

GENRE : PLATES-FORMES
SPECIAL: NEANT
NIVEAUX DE DIFFICULTE: DIFFICILE
CONTINUE: SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ: MOYENNE
EXISTE SUR: RIEN D'AUTRE

Après Sonic 1, 2, 3, Sonic & Knuckles, Sonic 1, 2, 3 sur Gamegear, Tails, Sonic Drift sur Gamegear, Sonic 1 et 2 sur Master System, et Sonic chez MacDonalds, il ne manquait plus qu'un seul volet pour que l'on sature complètement. Heureusement, Chaotix est là pour proposer du renouveau. D'abord on ne retrouve plus Sonic, puis d'autres personnages tout aussi intéressants, et surtout on n'a plus à faire avec un simple jeu de plate-forme. Cette fois-ci, plutôt que de diriger un animal niais ou deux animaux abrutis qui se suivent, le principe apporte un changement de taille : l'interaction. Les deux personnages que vous dirigez (soit vous et la console, soit vous et un ami) sont reliés par un anneau qui possède une sorte de "lien" magique qui ne se brise jamais. Ce lien permet de faire fonctionner une énergie cinétique qui sera bien utile pour traverser les diverses épreuves de ce jeu. Ce dernier se fait toujours avec ce binôme. Le premier personnage est dirigé par le joueur, et l'autre est dirigé par la console. Le premier peut demander au second de se tenir immobile, et ainsi augmenter la tension qui existe entre les deux anneaux. Ensuite, vous décidez de celui qui relâche la tension, pour voir votre binôme subitement propulsé à toute vitesse dans un sens ou dans l'autre. C'est aussi possible dans le sens vertical : vous demandez alors à votre partenaire au-dessus de vous de remonter la tension de l'anneau pour bondir et passer sur la plate-forme supérieure. On peut aussi immobiliser son partenaire sur une surface branlante pour faire contrepoids, déclencher une porte ou un mécanisme quelconque, etc. Dans le jeu donc, vous avez le choix d'incarner plusieurs personnages, chacun ayant ses avantages particuliers. Knuckles l'échidné peut par exemple planer un petit moment dans les airs et escalader les murs. Mighty l'armadillo (déjà vu dans le jeu d'arcade de Sonic) peut rebondir de mur en mur comme Batman. Espio le caméléon est capable d'adhérer à toute surface, et peut même ramper la tête en bas ! Charmy l'abeille vole, ce qui est très pratique pour finir vite fait les niveaux. Quant à Vector le crocodile, il peut exécuter un rebond bizarre du sol au mur... C'est assez louche. En plus de cela, vous pourrez choisir deux personnages supplémentaires, mais uniquement en tant qu'accompagnateur. Il s'agit d'une petite bombe sur pied et d'un auto-cuiseur à pattes ! À noter que vous ne choisissez pas votre niveau, puisque c'est une loterie qui le décide pour vous. Vous pouvez ainsi passer du monde 1-1 au monde 2-3, et revenir ensuite au monde 3-2 sans avoir fini le premier stage. Dur dur, d'autant que sans les sauvegardes, il y a de quoi devenir fou. Fort heureusement, grâce à elles, le jeu est parfait sur tous les plans. C'est beau, la vie ! Un p'tit conseil tout de même : évitez de prendre Charmy Bee comme personnage principal... le jeu devient trop simple avec elle.

GREG



À n'importe quel moment du jeu, vous aurez la possibilité d'appeler à la rescousse votre partenaire. Ceci afin de vous éviter des ennuis, comme de rester bloqué parce que vous êtes coincé dans un mur (ceci étant inhérent à quelques menus bugs). Appuyez sur le bouton A, et dans un formidable zoom, votre partenaire traversera les divers obstacles pour se tenir tout prêt de vous !



CHAO







Pour sortir du jeu allez vers la gauche, la sauvegarde se fera et vous n'aurez plus qu'à éteindre la console. Vers la droite, vous pourrez changer de partenaire, et faire votre stage au kart.

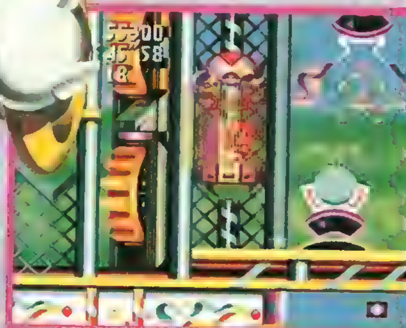




[illegible] au jackpot et voyez dans quel niveau vous allez atterrir [illegible]



Ici, vous venez de pêcher une poupée de Charmy Bee. Mettez-la dans une espèce de flacon, et elle grandira un peu. Vous pourrez ensuite partir à l'aventure.



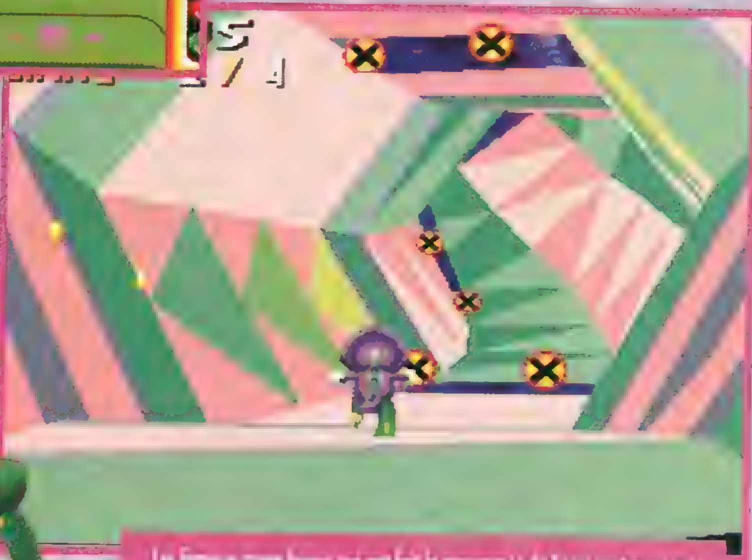
Un classique de Sonic : les [illegible]

COMPARATIF

Ça va aller très vite car Chaotix enfonce tous les Sonic ayant déjà vu le jour sur quelque console Sega que ce soit. Dommage, mais pour une fois qu'un jeu de la "Sonic Brand" ne comporte pas le héros, il est excellent. Bizarre... mais il ne manque qu'une seule chose à Chaotix : les musiques de l'excellent Sonic CD. Pour le reste, c'est la fête la plus totale, et vous pouvez acquérir le soft les yeux fermés !

COMPARATIF





Les fameux stages bonus qui ont fait la renommée de Sonic sont aussi présents, et cette fois en véritable 3D. Une sorte de Virtua Racing à pied où l'on peut tourner à 360° sur les parois. Renversant !



Une version de Jumping Flash [illegible]. Vu en 3D, vous êtes en chute constante et devez toucher tous les plots, sauf "exit" sinon vous serez éjecté. Ramassez le plus d'options possible.



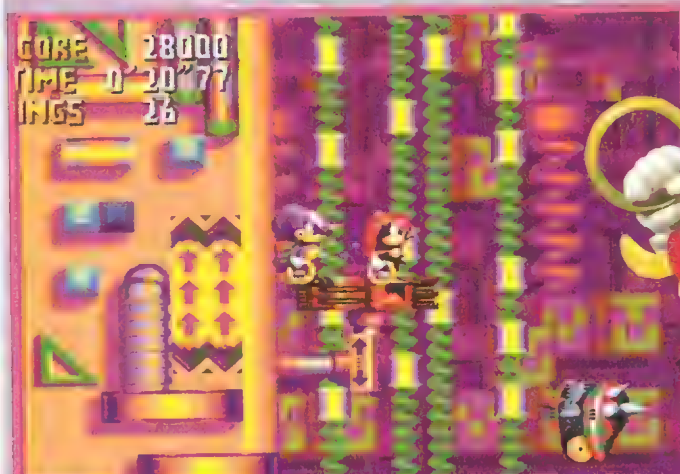








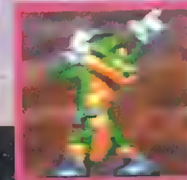












GRAPHISMES — 18

Superbement fins et colorés, on croirait voir la Megadrive passée aux feutres fluo. C'est le choc visuel.

ANIMATION — 17

C'est du Sonic, et ça va à toute allure. En plus de cela, zooms et rotations diverses sont de la fête.

MANIABILITÉ — 19

La notion d'interaction entre les deux joueurs est parfaite ; un mode "entraînement" est même disponible avant le premier stage.

SON/BRUITAGE — 15

Dans le ton de Sonic, rien de plus. On aurait aimé un peu plus de génie musical.



J'AIME

- Du renouveau dans le principe Sonic
- Des graphismes super beaux
- Cinq personnages différents



J'AIME PAS

- Des niveaux souvent répétitifs
- Il suffit de prendre l'abeille pour finir le jeu très vite


GREG

EN RÉSUMÉ

Cela faisait longtemps que l'on attendait un jeu de plates-formes qui apporte un renouveau dans ce genre complètement éculé. Avec des décors sympathiques, une ambiance exellente et des héros attachants, Chaotix est un excellent ambassadeur pour la 32X. Mais d'autres bons jeux vont-ils suivre ?

91%



consoles
Joypad
Cadeau !
Joypad
INTERNATIONAL
REPORTAGE
GRATUIT 32 PAGES
LES COUPS

anim'pa

あにめぱど

Oh, que de bonnes choses, pas très nouvelles, mais tellement bonnes ! Vous allez voir que c'est un Anim'paaad qui fait moins voyager que les autres mois, car il vous emmène un peu moins loin qu'à l'accoutumée, et nous resterons dans notre beau mais très hermétique pays qu'est la France. Ne passez cependant pas à côté de cette rubrique, pour la seule raison qu'elle ne contient pas ce que vous attendez. Ce mois-ci, vous découvrirez le reportage d'Oliv Gotoon en plein délire à Toulon pour le festival du dessin animé, le bien nommé "Cartoonist". Il a rencontré là-bas Shingo Araki, grand nom s'il en est du dessin animé japonais, et vous livre son interview ainsi que quelques petites informations sur ce qui vous attend dans les jours, mois, et même années à venir ! Sinon, eh bien comme à l'accoutumée vous aurez des informations, et surtout la grande révolution de cette fin d'année scolaire, la sortie d'un grand chef-d'œuvre d'animation japonaise sur les écrans français. L'événement n'est pas le premier du genre, car il y a eu Akira avant lui, mais en sachant qu'il est le second avec quatre ans d'intervalle, on peut se dire qu'il s'agit d'une manifestation que de nombreux fans attendaient. Les autres, ben on espère qu'ils le découvriront par eux-mêmes. Quant à ceux que cela n'intéresse pas, eh bien la démocratie est arrivée à point nommé pour ne pas les attacher devant un écran de projection. Je dis ça comme je pourrais dire que les sujets ne sont pas nombreux ce mois-ci, qu'ils sont d'importance et monopolisent donc beaucoup de place. Alors à tous ceux qui ne seraient pas satisfaits par les sujets "français" que nous allons aborder, Anim'paad se rattrape (bon sang, qu'on est bon !) en vous offrant une exclu de la mort avec la présentation de Chirality, le nouveau manga dessiné par Satoshi Urushibara, l'auteur de Legend of Lemnear, Plastic Little et du character design du jeu Langlisser. Sinon, que dire d'autre mis à part le fait que les jours rallongent et que mon style littéraire se rapproche d'un Gillot-Pétré ? Bonne lecture.
Greg et Oliv'Gotoon.





ENFIN, LE PORC VOLANT

Attendu par tous les Français amateurs de bonne animation japonaise, depuis bientôt un an au cinéma en France, le porc rouge dernier héros de Miyazaki-sensei, Porco Rosso, arrive enfin chez nous, pour une date fixée au 21 juin.
La nouvelle est presque incroyable et accueillie avec scepticisme ou même ironie par les fans qui n'y croient plus. Vous vous souvenez peut-être vous-même de tous nos petits articles "coup de gueule" intitulés "nous voulons du porc !", car les dates de sortie annoncées par le distributeur étaient sans cesse repoussées. Ce qui peut être frustrant, surtout pour des fans qui ont soif de faire découvrir un genre si souvent décrié et englobé dans un tout de violence et de sexe que celui de l'animation japonaise.
Cependant, la plupart des ignorants sont trop fiers pour admettre qu'un jour ils aient pu se tromper ou utiliser le mot "manga" sans savoir ce qu'il englobait totalement. Ce film sera l'occasion de le leur faire comprendre sans agressivité. Porco Rosso, film d'animation d'une durée de 1 h33, sortira dans vos salles de cinéma le 21 juin prochain aidé en cela par le studio Canal+. "Canal+ la chaîne du cinéma". Sorti dans les salles

ad

japonaises en 1992, ce film a immédiatement connu un vif succès, comme la plupart des œuvres de Miyazaki, considéré par un public assez large comme le "Disney japonais"; on peut avoir une idée de l'ampleur de son succès au Japon.

Porco Rosso est sa dernière œuvre à part entière. Mettant en scène un pilote d'avion avec une tête de cochon, le film peut en dérouter beaucoup (surtout avec un résumé aussi succinct), et pourtant Porco Rosso est beaucoup plus que tout cela. Le film se déroule dans l'Italie fachiste des années 30, ou le monopole de la communication est détenu par les hydravions, véritables messagers de l'air et de la mer, liens idéaux entre les diverses petites îles du sud de "la botte" italienne. Qui dit "trafic" dit forcément pirates de l'air, nombreux et redoutés. Fort heureusement, sévit un héros dans ces mers d'Italie, un pilote invincible mais aussi mercenaire. Il se nomme Marco, mais tout le monde le connaît sous le nom de Porco Rosso. Maudit, il est condamné à avoir une tête de porc pour des raisons que lui seul connaît. Considéré comme un héros par beaucoup de gens et comme un homme à abattre par les divers pirates des mers, Porco n'est jamais mis en pièces par ces derniers, protégé qu'il est par la belle Gina. Gina, cette femme qui seule sait tenir en respect tous les usagers de son bar insulaire par son charme, son flegme et sa beauté, tant physique qu'acoustique. Gina et Porco sont de vieux amis, les seuls survivants du vieux groupe de copains qu'ils formaient auparavant. On ressent un Porco Rosso "routier", habitué des grandes aventures et autres dangers dans les scènes de nostalgie et d'amitié maternelle que provoque souvent Gina. Véritable Ernest Borgnine (Dominique dans SuperCopter) dans le rôle d'un clown triste, Porco est un héros attachant. Malheureusement, la quiétude du bar sera vite troublée par Curtis, un excellent pilote américain venu dans le but d'avancer sa









D.R.









supériorité et de battre le "cochon volant" tombé sous le charme de Gina, puis de Fio. Au moment d'une panne de moteur, notre porc favori va être battu par l'américain qui le croit mort. Commence alors pour Marco-Porco une course en Italie pour rejoindre son brave ami Piccolo, constructeur d'avions et dessinateur de plans d'un grand renom. Il fera la connaissance de Fio, la petite fille de Piccolo. La suite, je vous laisse le soin de la découvrir dans les salles avec ce chef-d'œuvre qu'est Porco Rosso. Un chef-d'œuvre visuel tout d'abord, grâce à la grande qualité des dessins. Passé le style "Miyazaki" qui peut déplaire avec un style enfantin et des visages parfois disproportionnés. Que l'on ne s'y trompe pas, ce ne sont pas des personnages difformes que l'on retrouve à l'écran ; les difformités des traits sont présents pour accentuer le caractère de chaque personnage. Curtis l'Américain arrogant par exemple, dont l'important menton – qui le précède presque dans chacun de ses déplacements – est typique des héros du cinéma des années 30, les "bellâtres".

Graphiquement, notons aussi le clin d'œil à Leiji Matsumoto avec le personnage de Piccolo, mécanicien chétif et grincheux, au physique si particulier que l'on retrouve chez Alfred de Captain Harlock-Albator. Sans oublier la beauté sobre – mais si particulière – de Gina, la belle chanteuse. Vous l'aurez peut-être compris, Porco Rosso est plus qu'un dessin animé, il est de ces productions qui vous font oublier, pendant une heure et demie, que vous existez, que vous avez des soucis et que vous pouvez parfois retenir vos émotions. Avec Porco Rosso, le rire succède à la surprise, puis à l'indignation face aux polices fachistes italiennes, considérant notre ami au groin comme un traître à la patrie. La magie Miyazaki est omniprésente jusqu'au générique – sublime – que l'on n'aurait jamais voulu voir apparaître. Car le défaut de Porco Rosso est de ne procurer qu'un bonheur instantané. Lorsqu'il se termine, on se désole que le film soit fini. C'est ça l'effet magique Hayao Miyazaki, celui qui efface la réalité, qui transporte loin. Pourtant, Porco Rosso est le film de Miyazaki où la réalité est la mieux dépeinte, par les pirates, la société italienne et les nécessités "modernes" que sont les munitions, les réparations, et l'amour. L'histoire d'une amitié-amour qui évolue pour le spectateur, mais qui est scénaristiquement figée pour toujours, et depuis longtemps déjà. Une ambiance populiste, populaire, où chaque feuille de plastique celluloïd peinte respire la vie, où la population de ce dessin animé est une véritable population. Les Mama Aiuto, pirates des mers, sont à ce titre une bande de pirates extrêmement vivants, remplies de vie et débordant de sentiments, bons ou mauvais, complètement extrêmes dans chacune de leurs réactions. Je vous encourage donc à courir dans vos salles de cinéma. Pensez que le dessin animé peut paraître niais, je vous répondrai que c'est un style graphique "naïf" qui cache de grandes choses. Pensez que fin juin se déroulent les examens, et je vous répondrai qu'en ces périodes de pression, tout le monde doit décompresser en prenant sa dose de rêve. Pensez que c'est nul et bourré de bons sentiments "cuculs" et je vous répondrai que vous serez plutôt surpris par la fin. Enfin, si vous vous penchez un tant soit peu dans le camp des défenseurs et des amateurs de l'animation qu'elle soit japonaise, française, américaine, turque (peu importe la nationalité) allez voir ce film. Allez le découvrir, ou le redécouvrir, sur un grand écran, avec un son puissant (mon Dieu la bande originale et ses tonalités de foire italienne, parfaite, sublime !!) et les réactions d'une salle entière. Faites découvrir aux lecteurs irréductibles des chroniques d'incompétents analystes, que le dessin animé japonais égale – voire surpasse – les grandes pointures américaines, russes ou chinoises. Et n'oubliez jamais que le succès cinématographique de Porco Rosso SERA une porte ouverte aux multiples sorties en France de beaucoup d'autres œuvres japonaises en salles. Le Studio Canal+ possède les droits de tous les films de Miyazaki, alors allez-y. Nous n'aurons jamais de seconde chance, je pense...

D.R.

Chirality, le Ranma Cyberpunk

Connu comme étant LE spécialiste du téton, ou plutôt de la représentation graphique de téton, le célèbre Satoshi Urushibara est de retour dans vos librairies d'import japonais. Cette nouvelle BD, ou plutôt ce nouveau manga (avec un peu de chance on parlera de moi comme d'un dépravateur dans Le Nouvel Obs ou Libération) met en scène une jeune fille nommée Shori, qui n'a pas beaucoup de chance. Elle va tomber avec son frère Shizuma et le reste d'une patrouille terrienne sur une planète où sévit un étrange virus, peu crédible mais très impressionnant, qui transforme les êtres contaminés en robots tueurs métalliques gigantesques. Un peu comme le virus qu'inocule "Warlock" dans le comics "Les nouveaux mutants" de nos amis Marvel. La pauvre Shori est en passe de se faire tuer par sa collègue Elena contaminée, lorsqu'un rayon vient mettre fin aux jours du monstre. Ce rayon, c'est Carol, une superbe bleue (enfin, avec les cheveux bleus, quoi !) qui l'a tiré. Après visite médicale à la base, on s'aperçoit que c'est une humaine, mais quelques traces d' "artificialité" viennent assombrir le parfait tableau. Vexée, Carol montre cependant beaucoup d'amitié envers Shori et lui fait goûter aux joies du french kiss. Toute gênée et dégoûtée, Shori n'a pas le temps de réaliser car le virus a encore frappé. Un robot attaque le centre d'exploration humaine, détruisant tout sur son passage. Carol arrive, mais le robot est très puissant et manque de la tuer avec Shorin. C'est alors que l'impossible se produit (qui justifie le titre "Ranma cyberpunk"), Carol se transforme en homme super-musclé, qui terrasse le robot avec une débauche de pouvoirs hyper puissants. Carol explique à Shorin qu'il/elle est un humain choisi par Gaia, un ordinateur antédiluvien qui lui a confié la mission de guider les humains vers la nouvelle "terre promise". Cependant, le virus fait de nouvelles victimes, et il semble que Carol ait un double maléfique qui lui court après. La suite, il vous incombe de la découvrir dans ce nouveau manga de l'auteur de Lemnear et Plastic Little. Le volume devrait être disponible chez Madoka au moment où vous lirez ces lignes, m'a-t-on dit. Chiralty, Nola Comics, 170 pages dont 6 en couleur.


© S.Urushibara / Gakken



CARTOONIST







Les 21, 22 et 23 avril derniers, s'est déroulé à Toulon le troisième festival du Cartoonist. Imaginez un peu, trois jours complets consacrés entièrement à l'animation de tous pays. Bien sûr, cette année encore, le Japon était à l'honneur et près de 6 000 fans se sont déplacés pour l'occasion. Nous y étions nous aussi...
C'est dans le tout beau et tout neuf Palais Neptune, près de la mer, que se situe la manifestation. Sur place, de nombreux stands nous attendent : des boutiques, qui sont venues vendre tout ce dont les fans ont besoin (art-book, cassettes, CD, posters, goodies), et nos amis les fanzines (Animeland, Tsunami, Anime Comics...). Dans un coin, quelques bornes d'arcade permettent aux plus accrocs des jeux vidéo de se défouler, tandis que d'autres admirent dans un stand une PlayStation ou une FX amenées par un magasin de jeux. Un peu plus loin dans une salle, des cellulos originaux de dessins animés sont exposés. On y trouve de tout, du japonais, de l'américain, du français ; on peut même en acheter si on a pas mal d'économies en poche !
Comme toute bonne convention qui se respecte, il y avait des projections. La bonne idée a été de donner champ libre, pour chaque journée, à un éditeur français. C'est Tonkam Vidéo qui a commencé vendredi en présentant ses prochaines sorties (Ah! My Godess, Yû Yû Hakusho) ainsi qu'une série de clips de rock japonais. Samedi, c'était la journée Kaze Animation. Au programme, petite conférence - débat avec les dirigeants et diffusion des dernières OAV de Ranma 1/2, de Lodoss, Maps, etc. Enfin dimanche, AK Vidéo nous a permis de voir ses prochaines sorties, You're Under Arrest, Slow Step, Borgman 2058 et Blackjack.
Mais l'intérêt principal de cette manifestation était sans aucun doute, la présence du dessinateur japonais Shingo Araki. Ce monsieur, dont le nom ne vous dira peut-être pas grand-chose, est character designer, c'est-à-dire qu'il créé les personnages d'un dessin animé à partir d'un manga ou de rien du tout parfois. C'est notamment lui qui a fait tous ceux de Saint Seiya (Les chevaliers du Zodiaque), Kojirô, Cherry Miel mais il a aussi participé à Ulysse 31, Goldorak, Albator 84 et beaucoup d'autres encore. Bref, vous comprenez pourquoi sa présence en France était un événement. C'était la première fois qu'il venait nous rendre visite et il a été très surpris de l'accueil qui lui a été fait, ne s'attendant pas à être autant sollicité ; il a en effet signé de très nombreux autographes durant les séances de dédicaces organisées chaque jour.
Nous non plus, nous n'avons pas résisté à la tentation de lui poser quelques questions...

Joypad : Monsieur Araki, vous avez dessiné beaucoup de dessins animés, mais à quel âge avez-vous commencé ?
Shingo Araki : C'est une question difficile... J'ai commencé en 1966 en tant qu'animateur, mais j'avais déjà commencé en dessinant des mangas, 7 ans auparavant, vers 1959.



J. : Avez-vous suivi des études particulières pour devenir dessinateur ?

S.A. : En fait, j'ai commencé à travailler dans l'animation lorsque je suis rentré au studio Mushi Production de Osamu Tezuka. C'est là que j'ai vraiment commencé.

J. : Vous êtes ce qu'on appelle character designer. En quoi cela consiste-t-il ? Et faites-vous d'autres choses à part ça ?

S.A. : Le travail d'un character designer est d'adapter à l'écran un style de dessins qui soit un compromis entre l'anim et le personnage de la bande dessinée. Il doit être accessible à tous les dessinateurs qui vont ensuite le reproduire, l'animer.

J. : Vous travaillez toujours à partir de mangas ou est-ce qu'il vous arrive de créer vous-même des personnages originaux ?

S.A. : Je fais les deux, mais mon premier personnage vraiment original était Shônen Tokugawa (le jeune Tokugawa).

J. : Parlons un peu jeux vidéo : en 1991, vous avez travaillé sur un jeu de rôle, Burai. Qu'avez-vous fait dessus au juste ?

S.A. : J'ai développé les personnages principaux ainsi que les décors.



J. : C'était votre première expérience dans ce domaine ? Est-ce que vous avez travaillé depuis sur d'autres jeux ?

S.A. : Oui, c'était la première fois. Pour le reste, j'ai fait quelques illustrations pour quelques jeux, mais c'est tout. Néanmoins, si l'occasion se représentait, j'aimerais bien refaire des character design de jeux vidéo.

J. : En revanche, vous n'avez pas participé au jeux vidéo de Saint Seiya sur Nintendo ?

S.A. : Non, en effet.

J. : Aimez-vous les jeux vidéo ? Y jouez-vous ?

S.A. : Non, je dois bien vous avouer que ce n'est pas mon point fort...

J. : À propos de votre actualité, quels sont les dessins animés sur lesquels vous avez travaillé récemment ?

S.A. : En ce moment, je ne fais rien en tant que characte designer ou directeur d'animation, mais juste quelques participations ou aides. Sinon, je participe à un dessin animé coréen. En fait, le dernier dessin animé auquel j'ai vraiment participé a été Shoot (une série sur le foot).

J. : La question que se posent tous les fans de dessins animés en France est : "Va-t-il oui ou non enfin y avoir cette fameuse adaptation de la suite du manga de Saint Seiya sur Hadès ?"

S.A. : C'est vrai qu'il y a eu beaucoup de rumeurs sur la possibilité de faire cette partie sur Hadès mais en tout cas, moi, je n'ai pas été contacté à ce niveau-là. De plus, le producteur de Saint Seiya, M. Yoshifumi Atano, étant décédé en début d'année, ça risque fort de compromettre la suite.

J. : Vous qui travaillez souvent sur les adaptations de Masam













umada (auteur de Saint Seiya, Kojirô), savez-vous s'il est prévu un dessin animé de it'X, sa dernière BD ?

.. : Je ne le sais pas, pour le moment on ne m'en a pas parlé.

V'avez-vous jamais pensé à écrire un manga à vous ou à réaliser vous-même un dessin né ?

. : Oui, j'aimerais bien faire une adaptation en passant réalisateur d'une œuvre ginale. Néanmoins, j'ai déjà travaillé pendant un an dans le magazine Comic Pocket créant un manga qui s'appelle Kaze no Jalousy. C'est la seule œuvre originale du dio Araki, et cette BD s'est finie il y a 6 mois.

' a-t-il un réalisateur (japonais ou étranger) avec qui vous aimeriez travailler, ou une re que vous aimeriez dessiner ?

. : Si j'en avais la possibilité, j'aimerais travailler avec beaucoup de pays étrangers de changer un peu de "ciel".

uivez-vous l'actualité des dessins animés au Japon ? Vous aimez quoi ?

. : En ce qui concerne les séries TV, j'aime beaucoup Ninku ; mais avec mon ail, je n'ai pas beaucoup l'occasion de regarder ce que font les autres.

ivez-vous déjà sorti un «Art-Book» (livre regroupant des croquis, des illustrations) de vos leurs travaux ?

: Pour le moment non, mais il n'est pas impossible que quelque chose se fasse.

omment fait-on pour devenir dessinateur comme vous ? Avez-vous un conseil à donner ?

: Je pense que les dessinateurs en France sont en général très doués et dotés d'un bon sens graphique. Quant à ceux qui veulent devenir dessinateurs, si c'est leur ivation, alors il faut qu'ils continuent, qu'ils fassent ce qu'ils ont envie de faire.

ous pensez que c'est une question de don ou c'est vraiment uniquement à force de iller qu'on devient bon ?

: En ce qui me concerne, c'est uniquement à force de travail... Néanmoins, quand un don, c'est comme tout, il faut le cultiver pour réussir.

de plus en plus de gens qui font de l'animation japonaise, et si tous ceux qui ont alent se rassemblaient, cela donnerait quelque chose d'extraordinaire.

lerci beaucoup.

ierciements à Olivier Gilbert pour son accueil et à Pierre Giner pour la traduction.



jirô : le chevalier ninja

t à l'occasion de la venue de Shingo Araki en France que Kaze Animation a voulu ir cette première cassette d'une nouvelle série : Kojirô.

toire se déroule à notre époque au Japon, loin des grandes villes. ·ô, c'est le nom du héros. Il est le dernier descendant du clan Fuma, ès vieille école de guerriers ninjas. La princesse Himeko Hôjô a fait l à lui car l'école de Seichikan, voisine de l'école du Phoenix Blanc, alliée au clan Yasha, et son ambition démesurée de pouvoir uiète. Mais voilà, est-ce que Kojirô, jeune rebelle et un peu ocateur, va accepter de l'aider ? Allez... je vous le dis mais vous vous outez : oui. D'autant plus qu'il trouve très antipathique des gens de le de Seichikan, mais ce n'est que le début d'une grande et longue lle...

ô, c'est tiré d'une BD du même auteur que Saint Seiya (Masami ımada), c'est dessiné par Shingo Araki et Michi Himeno qui ont né Saint Seiya et le scénariste est aussi celui de Saint Seiya, donc ne étonnez pas si en regardant cette cassette, vous avez la vague ession que c'est du Saint Seiya ! Si vous avez aimé le dessin animé, aimerez cette série car on y retrouve les mêmes thèmes, je dirais que, les mêmes personnages : le héros ressemble comme deux es d'eau à Seyar, un des méchant (c'est presque Ikki), de même on uve une belle princesse à la tête de chaque clan, etc... La seule ence, ce sont les attaques qui se font plus ici au niveau du psychique. technique, la réalisation est assez bonne.

, Kojirô, c'est tout de même la première cassette de Kaze iation qui est doublée en français (alors que les autres étaient sous-s). Je sais que quand on parle de doublage en France, ça fait toujours car on a souvent en tête les mauvaises adaptation qui se sont nulées ces dernières années notamment sur TF1. Ici, on remarque qu'il n'y a pas de grandes voix connues qu'on retrouve dans tous les is animés. Le doublage est assez correct dans l'ensemble malgré être un manque de conviction dans certains passages. La voix du peut choquer aussi par son ton un peu grave, mais cela est inement dû au fait qu'on s'attend un peu trop à entendre la voix de !

ssette contient les trois premiers épisodes qui sont tous enchaînés. ie complète en comprendra 14 (épisodes). Elle est vendue 139 F on dans tous les points de ventes habituels (magasins spécialisés en idéo, FNAC, Virgin...).

DU NOUVEAU CHEZ AK VIDEO

© Big West / Tatsunoko



La grande nouvelle du mois, c'est le retour de Cobra en France. Il revient non pas à la télé où depuis sa maigre apparition sur M6 en 1993, on ne l'attend même plus, mais en vidéo puisque AK Vidéo, à qui on doit déjà la série des films de DBZ, nous annonce la sortie prochaine de tous les épisodes de cette série culte. Ils sortiront en version française (la même diffusée jadis sur A2), non-censurée, à raison de trois ou quatre épisodes par cassette. Les deux premiers volumes sont prévus pour ce mois-ci.
Mais ce n'est pas tout. Une bonne nouvelle n'arrive jamais seule car sont prévus aussi, ce mois-ci, chez le même éditeur, deux très grands films de la science-fiction nippone. Le premier, c'est le fameux long métrage de Macross qui reprend la première partie de la série Robotech. Réalisé en 1984, ce film était à l'époque le plus gros budget jamais consacré à un film d'animation et il est tout simplement fabuleux. Le second, c'est le film de Hokuto no Ken, Ken le survivant, qui reprend lui aussi une partie de la série TV. Un film très violent et sanglant, mais qui ravira tous les fans du genre.
Ces deux films sortent donc ce mois-ci en version doublée en français. On les trouvera comme d'habitude dans les FNAC, Virgin et boutiques spécialisées.



© Toei Animation

© TMS / Shueisha

FLASH

- Grand succès au cinéma actuellement, au Japon, du derni film de Lupin (plus connu chez nous sous le nom de Edgar détective cambrioleur).
- Cet été devrait être aussi l'occasion de voir un 13e film de Dragon Ball Z dans les salles. La confirmation et plus d'info mois prochain, ici même.
- Magic Knight Ray Earth, archi numéro 1 partout au Japon La série TV ne devrait pas tarder à s'arrêter et une suite est déjà envisagée.
- 300 heures de séries TV en moins en 8 semaines : voilà le résultat des méfaits de la secte "Aum" au Japon qui mobili le temps d'antenne à la télévision. Les séries sont du coup décalées de une à quatre semaines. Un bail...
- Mitsuru Adachi (auteur de Slow Step, Une vie nouvelle, Théo...) va avoir une adaptation animée de sa dernière BD intitulée H2.
- Miyuki-chan, BD du fameux groupe de dessinatrices Clam (Tokyo Babylon, X, RG Véda...) est désormais aussi un dess animé avec deux OAV de 30 minutes dont la première sort mois-ci.
- Les Anglais ont eu droit, le mois dernier, au dernier volum de Green Legend Ran et au premier de Kishin Heidan en v chez Pionner.
- Les nouvelles OAV de Dominion sortent actuellement en anglais chez Manga Vidéo. À quand une sortie en France ?
- La fin de Maps avec le second volume contenant les épisc 3 et 4, c'est ce mois-ci chez Kaze Animation. À ce propos, l jaquette du quatrième épisode était dessinée au Japon par Satoshi Urushibara (Légende de Lemnear, Plactic Little).
- Chez le même éditeur est annoncé pour juin, Iria Vol.2 et fameux Cockpit d'après une BD de Leiji Matsumoto (l'aute d'Albator).
- Chroniques de la guerre de Lodoss Vol.4 est disponible. P le 5e et avant dernier volume, il faudra patienter jusqu'en août.
- Megami Paradise, fameux jeu sur NEC, vient d'être adap en un dessin animé réalisé par Katsuhiko Nishijima (Graduation, Project Ako).
- La boutique "Samurai" se lance également dans l'édition sortant ce mois-ci le manga et très prochainement les OAV Ogenki Clinic, le tout, traduit en français.
- Urotsukidôji III ne sortira pas chez Manga Vidéo (éditeur deux premiers) mais chez Eva, un nouveau label spécialisé dans les dessins animés «chauds».
- Tonkam Vidéo vient d'acquérir les droits du second et néanmoins superbe film de Yû Yû Hakusho. Pas de date d sortie pour le moment.
- Toujours dans les jeux sur NEC, la première OAV de Princ Minerva vient de paraître. Elle est dessinée par Tokuhiro Matsubara (Ushio & Tora, Slow Step).
- Ranma 1/2 : la suite arrive en BD avec le 7e volume qu ce mois-ci chez Glénat alors que le 33e vient de sortir au Japon.
- Gunnm Tome 3, c'est aussi pour ce mois-ci pendant que s le 9e et probablement dernier volume au Japon.
- C'est à la fin du mois que sortira le troisième volume de You're Under Arrest, mais surtout le quatrième et dernier volume de Macr Plus. En attendant, le second vient sortir en anglais en PAL chez Ma Vidéo.

DBZ NEWS



LA MORT DE BOO

Que se passe-t-il ce mois-ci dans le royaume merveilleux de DBZ au Japon ? Oh... des choses pas si merveilleuses que ça... mais une grande nouvelle : le vilain démon Majin-Boo a enfin été vaincu (si ! si!). Et c'est Son Gokû qui gagne à être connu (il l'était déjà ? Bon, tant pis pour lui...). Comment ça se passe ? Après que la terre ait été détruite par le démon, le combat continue sur la planète de Kaioh-Shin (Neptune). Les trois survivants c'est-à-dire Gokû, Végéta et même M.Satan, continuent à l'affronter et parviennent à libérer le gentil Boo qui était toujours enfermé dans le ventre du vilain. Pendant ce temps, Shin contacte les habitants de Namec (oui, on ressort les vieux meubles...) afin qu'ils reconstituent notre bonne vieille terre grâce à leur dragon à eux. C'est chose faite, et pendant que Boo, Végéta et M.Satan occupent Majin Boo, notre bon Gokû prépare un méga-genkidama (une grosse bouboule qui va faire bobo...) à partir de l'énergie de tous les habitants de la terre. Ensuite, il la jette contre son ennemi qui est pulvérisé ! Et voilà ! Original comme fin non?

Et après ? Eh bien seconde grande nouvelle : ça continue !!! En effet, 10 ans vont à nouveau s'écouler, Gokû et Végéta sont désormais bien vivants (ils méritaient bien ça), Gohan s'est marié avec Videl et ils ont un fils qui s'appelle Pan (ce qui signifie «Pain»). Goten ressemble de plus en plus à son père et il est adolescent désormais. Avec son copain Trunks, il s'apprête à participer à un nouveau tournoi des arts martiaux et le nouveau méchant serait un ancien ennemi de Gokû... Ah! Sacré Toriyama !

En attendant d'en savoir plus sur ces nouvelles aventures, voici quelques images d'un concours fait au Japon par le magazine Shônen Jump qui publie chaque semaine DBZ. Les lecteurs devaient imaginer des fusions originales entre les personnages de la série, et le résultat est parfois surprenant...

Gohanks : Gohan + Trunks adolescent

Bulchi : Bulma + Chichi

Cellsennin : Cell + Kamesennin (Tortue-Géniale)

Piccorotto : Piccolo + Kakarotto (Gokû)

vidéo

LES SORTIES DU MOIS



tueurs nés

Warner Home Video

Warner Home Video décide de sortir le dernier film du réalisateur Oliver Stone, dont le succès est de plus en plus grandissant auprès du public. En tout, on doit à ce cinéaste américain pas moins de neuf films comme The Doors (1990) ou encore le célébrissime JFK (1991), mais le film qui a réellement révélé sont talent est sans aucun doute Platoon (1986), qui relate les faits de la guerre du Viêt-Nam ! Mais pour en revenir à son dernier film, c'est avec un plaisir non dissimulé que nous accueillons Tueurs nés, dont le scénario est issu de l'esprit torturé de Quentin Tarantino (Pulp Fiction, Reservoir Dogs), qui est un spécialiste de l'histoire louche et violente. Dans la distribution, nous pouvons noter la présence d'acteurs pas très connus mais qui ont pourtant participé à de nombreux films avant celui-ci ! Par exemple, Woody Harrelson qui a joué dans quatre films dont les plus connus sont Propositions indécentes (1992) et Deux cowboys à New York (1993). De même, pour l'héroïne incarnée par Juliette Lewis qui possède à son actif sept films, le plus connu étant Gilbert Grape (1992). L'histoire de Tueurs nés est celle d'un couple infernal en cavale qui se sert des médias (la radio et la télévision) pour devenir, en l'espace de quelques semaines, deux véritables héros pour le genre humain américain. Tueurs nés soulève, en problématique de fond, la question du pouvoir de l'information sur le peuple. Résultat, le film est hyper violent et tient le spectateur en haleine du début à la fin. Vous l'aurez aisément compris, Tueurs nés n'est pas une comédie ou une "love story" mais bien un film dénonciateur. Disponible à la location depuis le 4 mai prochain.











un monde parfait

Warner Home Video

Cela faisait longtemps que nous n'avions pas vu un film avec ce pirate de Clint Eastwood, vous savez, ce mec ultra violent qui ne parle que pour sortir des vannes ou qui vou met un pain dans la tronche pour vous dire bonjour ! Ce vieux routier du film expressionniste américain n'est pas encore bon pour la chaise roulante, même s'il possède à son actif quarante films dont les plus célèbres sont : L'inspecteur Harry (1971) ou Le canardeur (1973). Dans Un monde parfait, vous êtes en face du dernier film réalisé et composé par Clint Eastwood (oui monsieur !) qui fait appel à une autre vedette très célèbre, à savoir Kevin Costner. Fort d'un palmarès de dix-huit films, il s'illustre notamment dans Danse avec les loups (1990) et JFK (1991), son dernier film est Wyatt Earp (1993), Un monde parfait étant son avant-dernier film. Pour la première fois, le gentil Kevin Costner va camper le rôle d'un truand criminel. Le scénario, qui peut paraître banal, nous raconte l'histoire de ce criminel en cavale prenant en otage un jeune garçon afin de pouvoir échapper aux autorités du coin. Durant sa captivité, le jeune garçon se liera d'amitié avec son ravisseur. Mais un flic du genre coriace (Clint Eastwood) se dressera sur leur chemin. Actions et émotions sont au rendez-vous pour ce film où tout va à cent à l'heure !

En vente chez les meilleurs refourgueurs.





état second

'arner Home Video

ɛalisé par Peter Weir à qui l'on doit Green Card (1990) ou bien encore Le cercle des poètes ;parus (1988), État second (1992) est son dernier film. En ce moment, il planche sur The ıymakers dont le scénario est encore top secret. Peter Weir a choisi Jeff idges pour le rôle du personnage principal, que l'on a pu voir dans Fisher ng (1990) ou récemment dans Wild Bill (1994). Mais il ne faut pas omettre la ésence de la charismatique Isabella Rossellini (Sailor et Lula et Blue Velvet), i joue le rôle de la femme de l'architecte. Du point de vue du scénario, Peter 'eir nous soumet un drame psychologique digne des plus grands Cronenberg. ıx, jeune architecte talentueux, a la phobie des accidents d'avion. Jusqu'au ır où il est victime de la réalisation de sa phobie lors d'un crash dont il sort raculeusement indemne. Mais depuis cet événement, Max reste reclus sur lui-ème. Afin de guérir de sa maladie pathologique, Max suit une thérapie auprès docteur Perlman qui propose de le confronter à Carla, une autre patiente i souffre tout comme Max d'un traumatisme aigu. La thérapie porte ses fruits Max sort peu à peu de son mutisme pour se rapprocher de Carla, au triment des relations qu'il entretient avec sa femme. Un film au sujet inédit, ın réalisé et magnifiquement bien exploité par Peter Weir. À voir en cas de prime ! Prix : 145 francs.







les moissons de la terreur

arner Home Video

ɜ maître de l'horreur", j'ai nommé Stephen King, est de retour sur le petit écran. Qui n'a pas lu terrifiantes nouvelles de l'ex-prof de lettres américain ? Que ce soit en livre avec Danse cabre, Christine ou bien Misery, il nous étonne par son esprit tordu et malsain. Cette fois-ci, st au tour des Enfants du maïs de connaître une adaptation en film tout comme la plupart des phen King d'ailleurs.

de réalisateur connu (James D.R. Hickox) pour cette production à petit ıdget, tout comme le casting qui est plutôt désert en vedettes. L'histoire du ı reprend celle de la nouvelle originale de King et nous conte l'histoire de ıx enfants, Joshua et Eli adoptés par une famille à la suite du décès stérieux de leur père. Issus d'une ferme du Nebraska, la ville devient une ıvelle expérience pour les enfants. Mais si Joshua s'adapte au milieu urbain Chicago, ce n'est pas le cas de son frère qui connaît un changement radical niveau de son comportement, développant un pouvoir étrange et léfique lié au culte du maïs. Eli utilisera son terrifiant pouvoir pour son ɪpre compte, éliminant toutes les personnes qui se dresseront sur son sage. À conseiller à un public averti.

ponible en location au moment où vous lirez ces lignes.





gunnm

nga Vidéo

là enfin des dessins animés jap qui débarquent en version intégrale française ! Manga Vidéo pose ici un classique du dessin animé du pays du Soleil levant, j'ai nommé Gunnm. Pour ceux connaissent Lodoss War (un fabuleux dessin animé style "Donjons et Dragons"), Gunnm éficie du talent du même character designer (Nobuteru Yuki) et propose des dessins de très ıde qualité, ainsi que des animations démentielles. Ce n'est pas parce qu'il s'agit d'un dessin né que le scénario doit être forcément gnangnan. Ici l'ambiance est cyberpunk intrigue s'adresse plutôt aux adultes. Alors que la terre n'est plus qu'un ıassis de déchets mécaniques où cohabitent cyborgs et chasseurs de nes, le professeur Ido découvre, gisant dans un monticule de pièces ıchées, la tête d'un cyborg féminin qu'il décide de reconstruire. Le org se nomme Gally et se révèle être un "être" aux aptitudes rrières exceptionnelles. Dans cette cassette vidéo, vous aurez droit deux O.A.V. Japonais (Rusty Angel et Tears Sign), ce qui fait que la ée de Gunnm est de 55 minutes. À ne pas rater mais à ne pas mettre s les yeux d'un enfant de moins de 14 ans.

tie prévue le 15 juin prochain au prix de 129 francs.



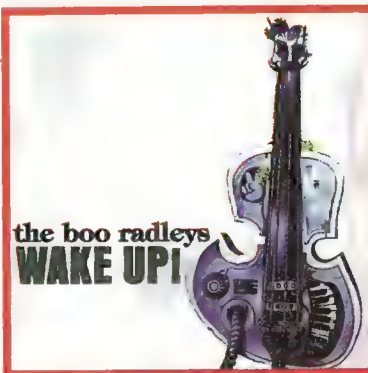


DES CD... ET DES MUSIQUES...

La sélection des CD du mois

Je vous l'avais dit, ce mois ci on est très "animé" da la rubrique CD. La grande surprise, c'est qu'il y a plu de sorties d'albums que prévu ! En effet, je vous annonçais un désert continu depuis le mois dernier ; mais non, finalement on a largemen de quoi parler musique. J ne vous fais pas attendre plus longtemps et vous laisse découvrir notre petite sélection en remerciant notre très che Kuribo de la part de tous les fans d'animés.

Wake Up ! the Boo Radleys



SQUATT
12 pistes (51'35)
PRIX: Entre 100 et 140 F

Ce groupe de quatre Anglais originaires d'un petit îlot urbain nommé Wallasey pourraient bien faire penser, à première vue, à d'autres groupes de composition similaire comme Oasis ou Weezer. Mais ne vous y trompez pas ! Avec ce quatrième album, certains auront reconnu le groupe qui fut une révélation avec l'album Giant Steps (prix du NME Brat Award du meilleur album de 1994). L'auteur-compositeur ultra perfectionniste qu'est Martin Carr a essayé de faire de Wake Up un produit aux rimes et nuances musicales parfaites, un peu éloigné de la fougue dévastatrice et de la complexité du premier grand succès commercial. On trouve là l'essence d'un rock anglais désireux de retourner à ses inspirations premières.

Bad Boys



SQUATT
16 PISTES (64'05)
PRIX : ENV. 100/140 F

Bad Boys, c'est avant tout un film qui a créé l'événement de ce printemps aux États-Unis. Il relate les péripéties d'un duo de flics de choc incarné par Will Smith (Le Prince de Bel Air) et Martin Lawrence, qui a réussi à infiltrer un gang de trafiquants de drogue. Le tout est produit par Don Simpson et Jerry Bruckheimer (Top Gun, Flashdance, Le Flic de Beverly Hills). Cette B.O. fait appel aux meilleurs artistes américains actuels et plus anciens en ragga, new jack, rap et rythm & blues, afin de retracer le mieux possible l'ambiance urbaine très speed des États-Unis. Ainsi on y retrouvera Diana King, Inner Circle, Warren G, Ini Kamoze, MN 8, et beaucoup d'autres avec des accents de soul, de dance-techno et même de jungle. Un album très chaud qui nous offre une très belle vitrine de la musique noire-américaine actuelle.

Raiden II

PONY CANYON
14 TITRES (27'25)
PRIX : ENVIRON 115 F

Raiden 2, vous l'aurez deviné, regroupe les musiques des huit stages du jeu d'arcade. Qui sait, on en aura peut-être une adaptation sur PlayStation comme cela fut le cas avec le premier du nom ! Enfin bref, outre les musiques assez techno d'ailleurs, vous aurez aussi droit à des bruitages comme la pièce tintant dans la borne d'arcade ou tout simplement ceux que vous pourrez entendre lorsque vous finirez un stage, terminerez le jeu, et entrerez votre nom parmi les meilleurs... on peut toujours rêver !



Galaxy Network Cha



VICTOR
10 TITRES (47'24)
PRIX : ENVIRON 240 F

Je sais, je sais... Je suis d'ailleurs la première à le dire : Macross 7 est a désastreux au niveau du scénario e méchas. Mais bon, n'empêche qu'o peut tout de même lui trouver quelques qualités comme celle de r pas faire chômer les chanteurs et musiciens à tendance hard FM au Japon ! Vous trouverez donc, dans CD, les musiques de la série dont l générique tant aimé de notre Greg national et les chants qui font à cha fois triompher Basara Nekki à bord son Fire Valkyrie VF19.

Illuminate, The Jazz Butcher Conspiracy

SQUATT
16 PISTES (56'57)
PRIX : ENTRE 100 ET 140 F

Les Jazz Butcher (groupe originaire de Northamptonshire) ne sont pas très connus du grand public. Et pourtant ce ne sont pas des nouveaux venus : pensez donc, Illuminate est leur dixième album ! Ce n'est pourtant pas le talent qui leur manque. Après un premier titre assez... surprenant dirons-nous, vous retrouverez des rythmiques rock qui rappellent à certaines personnes ici des titres de Bowie. Je vous encourage donc à les découvrir.

Macross Plus Original Soundtrack

11 TITRES (52'24)
PRIX : ENVIRON 240 F

Les musiques sont interprétées par Yoko Kanno et les membres de l'Orchestre Philharmonique d'Israël dirigé par Anthony Inglis. Des musiques et des chants (interprétés par Mai Yamane, Wakako Kaku et bien sûr Gabriella Robin) d'une douceur enchanteresse. De l'ensemble du CD ressort une certaine légèreté et une touche de mystère envoûtante, propre au monde de Macross Plus. Certaines musiques semblent tout droit sorties d'un JDR et quelques notes iraient même jusqu'à nous rappeler des touches de Lodoss. Ignorer cet album, ce serait comme finir sa vie avec un goût à la fois fade et amer dans la bouche.

Sharon Apple, The Cream P.U.F.

VICTOR
4 TITRES (26'15)
PRIX : ENV. 115 F

Beaucoup de genres musicaux y sont mélangés : dance, rock, classique, chants de chorale, techno... on trouve même du jazz d'une extrême sensualité, dont certaines nuances de voix de la chanteuse Gabriela Robin font penser à l'atmosphère de la célèbre série Twin Peaks. Quant au dernier de ces genres, il est étrange avec un début du style "les voix bulgares" et une suite toute en techno. Rien de mieux que de s'abandonner dans l'univers énigmatique et high-tech de Sharon Apple...

Frogstomp, Silverchair

MURMUR (SONY)
11 TITRES (44'48)
PRIX : ENTRE 100/140 F

Formé en 1992, ce groupe a eu le mérite d'être choisi parmi 800 autres pour enregistrer gratuitement sa démo. Chaque EP sorti a fait l'effet d'une bombe, ce que l'on a un peu de mal à croire lorsque l'on écoute l'album. Le festival "Big Day Out" en 1995 les a consacrés aux côtés de groupes comme Offspring et Primal Scream. Premier album du trio australien enregistré en neuf jours, Frogstomp est l'heureux événement de la mi-avril 1995 en Australie, où il a été certifié "disque d'or" dès le premier jour, et a franchi le statut de "disque platine" en moins d'une semaine (performance inégalée par Inxs, Midnight Oil ou même AC/DC). Ce rock alternatif qui fait fureur aux États-Unis mêle musique nerveuse, guitare rageuse et textes violents. C'est l'occasion de vous plonger dans un monde à la fois dérangeant et attirant où tout va à cent à l'heure sans que l'on ait vraiment le temps de reprendre son souffle.

Agenda des concerts du mois juin

BOB DYLAN
- 29 : Arles

FAITH NO MORE
- 20 : Paris Zénith

JAMIROQUAI
- 2 juillet : Lyon Festival de Fourvières

MN8 (1ERE PARTIE DE JANET JACKSON)
- 10 : Paris Bercy ("Dance Machine")

NTM
- 9 : Paris Zénith
- 28 : Festival de Caen
- 1er juillet : Festival d'Altkirch

OFFSPRING
- 27 : Paris Zénith

SOUL ASYLUM
- 28 : Paris

SUICIDAL TENDENCIES
- 1er juillet : Festival d'Altkirch

TERENCE TRENT D'ARBY
- 22 : Paris Olympia
- 30 : Nancy
- 2 juillet : Lyon

TOTO
- 28 : Le Cannet

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

- 9 juin : Sortie de Let Your Dim Light Shine de Soul Asylum.
- 16 juin : C'est la date historique de la sortie du double album de Michael Jackson, HIStory. C'est une sélection de ses 15 meilleurs succès d'une part, et l'apparition de 15 nouveaux titres d'autre part. Un événement très attendu.

high-tec



TELEVISEUR GRUNDIG "MEGATRON" ST 72.761/9 TOP

Grâce à ce nouveau téléviseur de la gamme "satellisable", il vous sera possible d'ajouter un module spécial à l'endroit prévu à cet effet, pour y installer en moins de 5 minutes, un récepteur satellite ! Stéréo 2X20 Watts, multi-standards / multinormes, et équipé du décodeur NICAM, il a décidément tout pour plaire !
7500 FF TTC. Disponibilité : actuelle.

COMPACT ZOOM 500 NIHON

Grâce à ce nouvel appareil 24X36, Nikon a réussi là un record de compacité et de légèreté. Possédant un zoom d'une puissance remarquable avec flash intégré, vous pourrez l'emmener dans tous vos déplacements sans aucun problème. Ça tombe bien, l'été approche à grands pas.
1790 F TTC.
Disponibilité : actuelle.

VIDÉO PROJECTEUR CPJ-100E SONY

Avec cet appareil (PAL-NTSC), Sony propose son premier vidéo projecteur grand public, d'une grande convivialité. Compact, léger, facile à installer et à utiliser, vous aurez enfin l'occasion de visionner tous vos films sur la surface de votre choix ! Sa taille de projection correspondant à 4 fois celle d'un téléviseur 29". Le cinéma à la maison, quoi !
9000 FF TTC. Disponibilité : actuelle.



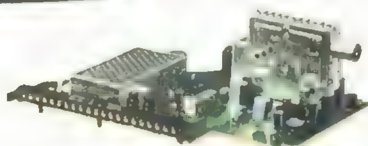


CAMESCOPE VOYAGEUR HI-8 CCD-TR700 SONY

Nouveau modèle de la gamme "Voyageur", il est doté du format Hi-8, avant tout destiné à restituer tous les détails de l'image tout en rendant les contours plus nets. De même, la résolution générale s'en trouve accrue. Grâce à son mode d'enregistrement 16:9, il permet le transfert sans déformation d'une image parfaite sur un téléviseur 16:9. Sa compacité en fait un camescope idéal pour le voyage et les loisirs.
8000 FF TTC. Disponibilité : actuelle.







JUMELLES 12X36 IS CANON

En plus d'une parfaite optique, les jumelles Canon reçoivent le stabilisateur d'image qui a déjà fait ses preuves. Il suffit d'activer le système pour obtenir, sans perte de qualité et malgré un grossissement élevé (12x), une image parfaitement stable. Si vous êtes adepte des chasses, safaris et autres randonnées, voilà ce qu'il vous faut !

Prix : N.C. Disponibilité : actuelle.

HI-FI MINIDISC MDS-S1 SONY

Si mixer des sons et des musiques est l'un de vos hobbies préférés (outre les jeux vidéo), alors cette chaîne Hi-Fi Minidisc made in Sony est ce qu'il vous faut. Outre le son numérique d'une qualité parfaite, vous pourrez sans problème écouter vos propres créations pour ensuite les écouter en voiture ou sur votre Walkman Minidisc ! A réservé aux mélomanes.

5000 FF TTC. Disponibilité : actuelle.



MICRO-ORDINATEUR PORTABLE TOSHIBA T2150 CD

Le multimédia chez vous, vous en avez entendu parler, non ? C'est ce que vous propose Toshiba dans sa nouvelle gamme "Satellite" : un notebook puissant et fiable à un prix compétitif. Doté d'un processeur IntelDX4 à 75MHz et d'un écran de 10,4", il devrait parfaitement répondre à l'attente de la personne souvent en balade qui demande un maximum de puissance à son micro. La gamme étant large, le choix est facile !

De 23 000 FF TTC à 34 300 FF TTC selon les modèles. Disponibilité : actuelle.



GSM SONY CM-DX1000

Compact pour tenir dans n'importe quelle poche (même celle d'Olivier), léger (il ne pèse que 235 gr) pour prendre la route, ce nouveau téléphone mobile traite les appels inlassablement. Astucieux, simple et maniable, le GSM Sony fait preuve d'innovations dans sa rapidité et sa facilité d'utilisation, sa grande autonomie et son interactivité extrêmement performante.

4500 FF TTC. Disponibilité : actuelle.



VOUS NE FINIREZ JAMAIS TOUTES LES COURSES, SI VOUS COMMENCEZ PAR PRENDRE DES PATATES...



Street Racer, le jeu de course et de baston 4 joueurs, enfin sur Mega Drive !





3615 LUDI GAMES*
des Astuces et des jeux.
*1,27 F/ mn





$$$$$$$$$$$$$$$$$$

LA JOYBANK

qu'il y a de bien, avec la Joybank, c'est que vous n'avez pas à vous cloîtrer dans un tripot mal-
é. Non, car ses enchères ne représentent pas un de ces jeux prohibés par la Loi. Et quelque
:, quand on voit la dégaine des Judge Dreed, on n'a pas trop envie de s'y opposer... à la Loi.
à une bonne chose à dire : ce qui touche aux jeux vidéo peut sauver des âmes susceptibles de
jarer et les remettre dans le chemin de la légalité ! En plus, à la différence des autres loteries
vous avez une chance sur une infinité d'autres de gagner (ou plutôt une infinité de chances de
dre contre une de gagner, comme quoi la chance est relative), la participation à la Joybank est
uite !!! Mais oui ! Ça vous en bouche un coin, n'est-ce pas ? Alors prenez vos petites écono-
s de Joy$ en main et voyons ensemble ce qui vous est proposé ce mois-ci. Pour savoir com-
t jouer, n'hésitez pas à lire le règlement, après tout il est fait pour ça !

LES LOTS DE LA JOYBANK

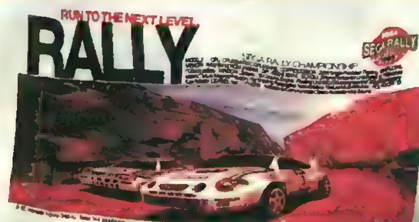
(date limite de participation fixée au 31 juin 1995).



LOT N°1
1 GAGNANT
LA CASQUETTE, LE T-SHIRT ET LE MASQUE STARGATE MISE À PRIX 200 JOY$ (LOTS OFFERTS PAR CCLAIM):

Stargate, le film, le jeu, on vous en a beaucoup parlé. Voici la panoplie complète comportant casquette, T-shirt et masque. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de tout porter en même temps !





LOT N°2
3 GAGNANTS
LE T-SHIRT SEGA RALLY MISE A PRIX 300 JOY$

Voilà une occasion à ne pas rater ! Les heureux gagnants de ce lot seront les trois seuls en France à posséder ce T-shirt. De quoi frimer devant les copains : "Hep, t'as vu mon T-shirt Sega Rally, eh z-y av', yo !?!".

L'EAU, L'AIR, LE REGLEMEN

1/ Règlement : arrêt, ordonnance, ensemble d
mesures prescrites auxquelles sont soumis les
membres d'une société... Dans le cas qui nous
resse, seuls les participants à la Joybank sont t
d'y participer, quant aux autres ils peuvent fair
qu'ils veulent, on s'en f... un peu.
2/ Sur le coupon-réponse au bas de la rubriqu
uniquement sur celui-là (n'allez pas utiliser le c
pon-réponse d'un quelconque concours), les f
vents lecteurs de Joypad ayant économisé non
de Joy$ et souhaitant tenter leur chance en ris
quant une mise pour un lot de la Joybank, doiv
écrire lisiblement leur nom, prénom et adress
(s'ils ont tout cela), ainsi que le montant exact
leur mise. Je dis "exact" car nous avons plein d
petites mains et de cerveaux scientifiques pour
compter le tout. Bac+2 les enfants ! Minimum.
3/ Les participations collectives ne doivent fair
gurer qu'un seul nom, qu'un seul prénom et qu
seule adresse. Si vous gagnez, ce sera à vous de
gler vos litiges personnels, alors mettez-vous d
cord avant sinon on va encore dire que les jeu
vidéo sont à l'origine de la violence, de la guer
de la famine, du cancer et des inégalités dans le
monde.
4/ Tous ces billets si chers à vos cœurs sont m
heureusement tous factices (comme les billets
Monopoly que vous ne devez pas confondre av
les nouveaux vrais billets de 50 et 500 F). Facti
pour tout sauf la Joybank.
5/ Aucune copie ou autre tentative de falsificati
de Joy$ ne sera acceptée. En plus, vous risquer
des poursuites... de je ne sais quoi, mais des po
suites tout de même. Quoi de plus terrifiant qu
de s'imaginer poursuivi dans le métro par un T
zom ou un rédac'chef dans ses mauvais jours ?
6/ Toute mise est définitivement perdue même
cas d'échec, le montant que vous lui accordez d
pend de l'envie que vous avez de vous saisir du
convoité. À vous d'évaluer...
7/ Je rappelle que vous misez pour gagner un lo
la Joybank et non pas pour ce que représentent
formes étranges sur les billets de la Joybank, en
l'occurrence ce qui semble être l'effigie de chac
des testeurs de Joypad. Il m'étonnerait fort que
vous puissiez acheter un jour ces charmants jeu
hommes avec des Joy$; qui sait, vous pouvez t
jours essayer avec des billets représentant, je n
sais pas moi, un Pascal ou Pierre et Marie Curie
8/ La date limite de participation pour cette Joy-
bank est fixée au 31 juin de l'An de Grâce 1995
cachet de la Poste faisant foi, toutes religions
confondues.
9/ La liste des gagnants de cette même Joybank
sera publiée dans le Joypad n° 45 du mois de se
tembre, celui de la rentrée. Quelque part nous
sommes des sortes de visionnaires, vous ne tro
vez pas ? On vous parle déjà de la rentrée alors
que les vacances d'été sont encore un mirage d
rière la foule d'examens qui attendent la plupar
d'entre vous. Ça c'est du professionnalisme, po
un mag de jeux vidéo : être toujours à l'avant-
garde et vivre parmi les techniques du futur... j'e
fais peut-être un peu beaucoup là, non ?
10/ Les heureux gagnants recevront normalem
leurs gains avant l'annonce de leur victoire (En
effet, qui sait ce qui peut se passer ! La Poste a
beau faire foi avec son cachet, il n'empêche qu'
ce moment elle est presque tout le temps en
grève.) Cela leur laissera le temps de s'explique
avec les copains ayant contribué à la mise : qui
dera le joli cadeau ?

$$$$$$$$$$$$$$$$$$



LOT N°3
5 GAGNANTS

LE CD DE LA B.O. DE BAD BOYS MISE A PRIX 300 JOY$ (LOT OFFERT PAR SQUATT)

Voici la bande originale du film-événement de ce printemps aux USA, Bad Boys, interprété par Martin Lawrence et Will Smith (le prince de Bel Air). Quant aux chanteurs, vous retrouverez Diana King, Warren G, Inner Circle, Ini Kamoze et plein d'autres ! Pour plus de détails, je vous renvoie à la rubrique CD Audio.





LOT N°4
5 GAGNANTS

LE T-SHIRT FORREST GUMP SOUNTRACK MISE A PRIX 250 JOY$ (LOT OFFERT PAR EPIC)

Le film Forrest Gump est un de ceux qui a créé l'événement de l'année 1994. Joybank vous propose les T-shirts Forrest Gump, faits pour la même occasion. Avouez que l'on vous a gâtés ce mois-ci !



LES RÉSULTATS DE LA JOYBANK 41 :

Lot n°1 :
1 cassette vidéo d'Iria Vol.1,
1 cassette vidéo de Maps Vol.1,
1 cassette vidéo de Ranma _ Vol.1
1. Rheda Nacef (4560 Joy$)

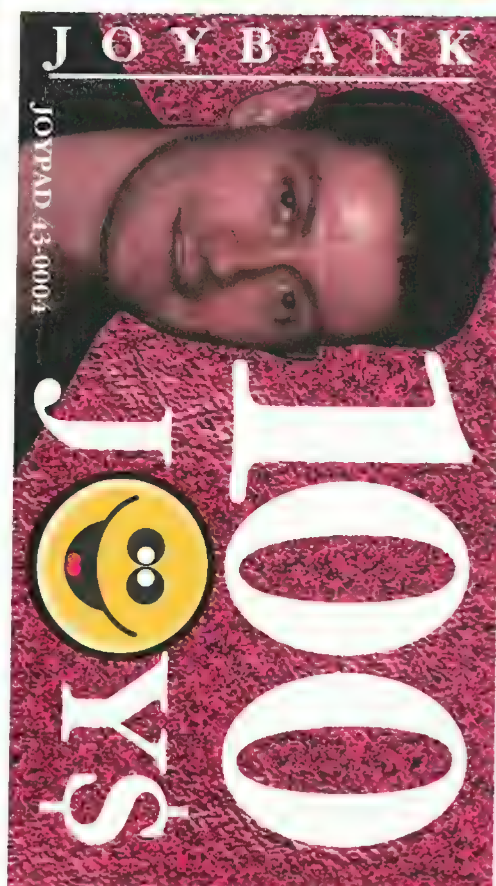
Lot n°2 :
La casquette NBA JAM
1. Olivier Wagner (2 080 Joy$)
2. René Pneu (1 700 Joy$)
3. Hubert Lacroix (1 350 Joy$)
4. Eric Mertens (905 Joy$)

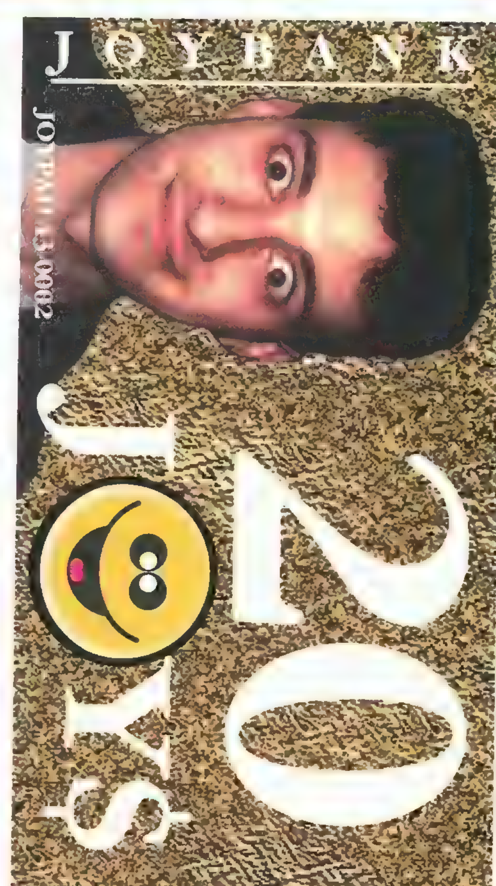
Lot n°3 :
La casquette NBA JAM Tournament Edition
1. Fernando Collazo (1 461 Joy$)
2. Clément Perrin (990 Joy$)
3. Christelle Bourgeois (750 Joy$)
4. Stéphane Mernier (200 Joy$)

Lot n°4 :
Le pin's NBA JAM Tournament Edition
1. Nicolas Zegges (1 332 Joy$)
2. Yoann Gabillau (1 005 Joy$)
3. David Maniscalo (855 Joy$)
4. Sébastien Picardeau (150 Joy$)
5. Jérôme Dupont (50 Joy$)

UN GRAND MERCI À MICHEL VIDAL DE SQUATT POUR SON AIMABLE COLLABORATION, AINSI QU'À PATRICIA ZEHRA DE EPIC POUR SON AIDE SI PRÉCIEUSE.













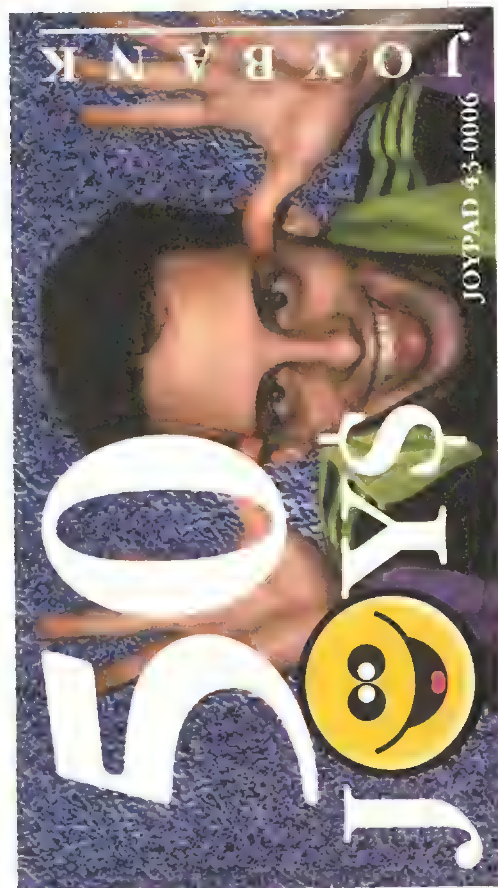
UPEZ CE BULLETIN ET ENVOYEZ-LE, ACCOMPAGNÉ DE VOS JOY$, À L'ADRESSE DU MAGAZINE. COMME VOUS
NE VOUS SOUVENEZ PLUS DE NOTRE ADRESSE ET QUE VOUS NE SAVEZ PLUS OU LA TROUVER, LA VOICI :

JOYPAD • LA JOYBANK
10, RUE THIERRY-LE-LURON
92300 LEVALLOIS-PERRET













VENTE AUX ENCHERES JOYPAD 39

(A REMPLIR EN MAJUSCULES • DATE LIMITE : 31 JUIN 1995)

NOM : .... PRENOM : ....

ADRESSE : ....

MISE DU LOT N° 1 : .... MISE DU LOT N° 2 : ....

MISE DU LOT N° 3 : .... MISE DU LOT N° 4 : ....

NOUVEAU

HORS-SERIE

Joypad

AVRIL 1995

NUMÉRO 9

ASTUCES Mania

«que la vie te soit infinie»

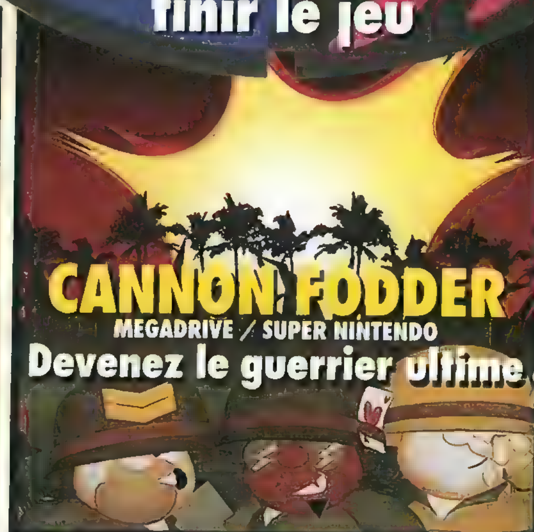


SONIC & KNUCKLES











100% solutions, plans, cheat modes, trucs, astuces, codes secrets, codes Action Replay & Game Mage.

Les Astuces de Tonton

Salut les malins !
De retour comme tous les mois, vous voici dans la rubrique des astuces. Pour finir en beauté après la lecture de ce superbe numéro de Joypad, c'est comme qui dirait la cerise sur le gâteau. N'oubliez pas (pour ceux qui possèdent la PS-X) que vous trouverez aussi en exclusivité, par notre tonton Ty, les super coups de Tekken dans le cahier Import.

Stef

BLASTER MASTER 2 (MD)

FF00BB0004 : Vies infinies
FF00E3000A : Feu à 3 directions illimité
FF00E5000A : Hypers missiles illimités
FF00E7000A : Eclairs à 8 directions illimités
FF00E9000A : Bouclier illimité
FF00ED00FF : Active l'hélicoptère
FF00EF00FF : Active le Jet-Pac

GUNSTAR HEROES (MD)

FFA4250065 : Energie illimitée pour le joueur 1
FFA6250065 : Energie illimitée pour le joueur 2
FFA46F00XX : Remplace XX avec l'une des armes suivantes pour sélectionner la première arme (joueur 1):
XX : WEAPON
04 : Force
08 : Eclair
0C : Chasseur
10 : Feu
FFA66F00XX : Remplace XX avec l'une des armes suivantes pour sélectionner la première arme (joueur 2):
XX : WEAPON
04 : Force
08 : Eclair
0C : Chasseur
10 : Feu
FFA47100XX : Remplace XX comme précédemment pour sélectionner la seconde arme (joueur 1)
FFA67100XX : Remplace XX comme précédemment pour sélectionner la seconde arme (joueur 2)

VORTEX
SUPER NINTENDO

Voici quelques codes qui vont vous permettre d'avancer un peu plus dans ce jeu quelque peu difficile.



Vies infinies : Code : JTTSJ



Level Select : Code : CTGXF



Armes infinies : Code : WSVTQ



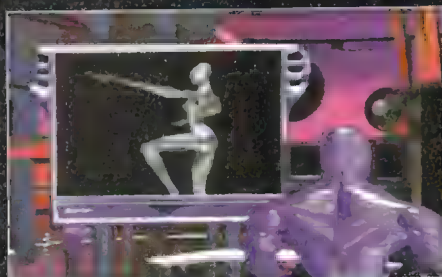
Invulnérabilité : Code : HVZSM.

RISE OF THE ROBOTS
SUPER NINTENDO

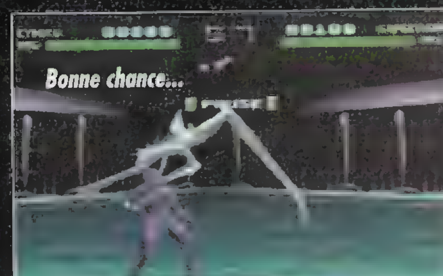
Ce code va vous permettre de jouer avec le personnage "Supervisor" dans le mode "Training" ou "Deux joueurs".
Allez dans le menu des options et appuyez sur Haut, Droite, Bas, Gauche et Y.



Au menu des options, faites : Haut, Droite, Bas, Gauche et Y.



Dans le mode "Training" ou "Deux joueurs", vous pourrez choisir le Supervisor.



Bonne chance...

Stephane

LEGEND
SUPER NINTENDO

Histoire de mater les deux sales tronches des programmeurs de ce jeu ma foi sublime, je vous donne un cheat-mode pas piqué des vers ! Il faut deux manettes et être habile comme un singe pour effectuer la manip ! Avant l'écran final de la page d'intro, c'est-à-dire pendant le défilement de l'histoire du jeu, appuyez sur Haut et X sur la première manette et Bas et B sur la seconde manette, puis inversez en appuyant sur Bas et B sur la première manette et Haut et X sur la seconde. Il faut ensuite aller dans le menu des options, et voilà le travail !



Nous sommes dans le menu des options, et avec une très grande surprise, vous verrez qu'il est désormais possible de choisir son stage.

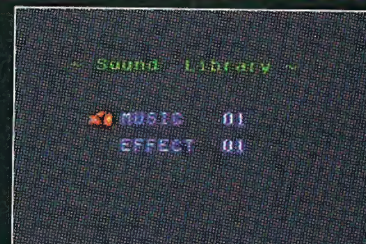


arlo Perconti & lyes belaïdouni

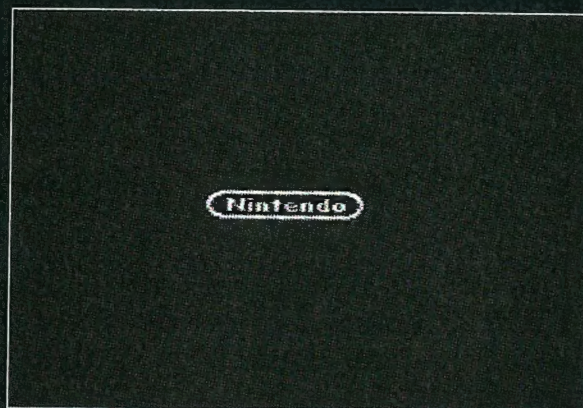
Voici les fameuses tronches de la mort !

SUPER PUNCH OUT
SUPER NINTENDO

Quand le logo Nintendo apparaît, prenez la deuxième manette et appuyez sur Select puis L et R. Quand vous relâcherez Select et un sound test apparaîtra.



Quand vous relâcherez Select, le sound test apparaîtra..



Avec la deuxième manette, appuyez sur Select suivi de L et R



C'est à ce moment-là qu'il faut commencer la manip !

WORLD HEROES
SUPER NINTENDO

Commencez un combat à un ou deux joueurs, choisissez ensuite votre personnage et appuyez simultanément sur "Select" et "Start" : votre personnage changera alors de couleur.



À l'écran de sélection des personnages, faites "Select" et "Start".



Votre joueur fétiche aura changé de couleur.

Les Astuces de Tonton Stephane

ZELDA 3 (SNES)

7E02E001 : Link se transformera en civet sur pattes
7E005E10 : Link aura le feu au BIP... postérieur
7E006BF0 : Link passera au travers des obstacles verticaux
7E005D00 : Sautez dans l'eau, allez à l'action replay et baboum !! vous êtes Jésus-Christ
7E005D04 : Opération inverse de 7EF340XX à 7EF358XX : correspond, en rajoutant 01 aux deux derniers paramètres, aux objets disponibles dans le jeu (bombes, grappin...) dans le jeu.
Les codes 7EF359XX, 7EF35AXX et7EF35BXX correspondent respectivement au code pour le choix de l'arme, le bouclier, la cotte de maille (les paramètres efficaces varient de 00 à 03 ; cependant, au-delà de 04, ils peuvent donner des résultats assez destructeurs.
Exemple : dans le cas de l'arme :
9F : épée feu (même Ganon se consumera à son contact ! ou B4)
15 : Puissance
B0 : Epée tonnerre (ou 32)
B1 : Epée légume (ou B5)
39 : Epée froid (ou FA).

KIDKLOWN IN CRAZY CHASE
SUPER NINTENDO

Si vous en avez marre de courir et de vous planter par terre, ce Select Stage va faciliter votre vie de clown ! Branchez deux manettes. À la page de présentation, pressez les boutons L et R des deux manettes puis sur le bouton A des deux manettes pour accéder au stage 2, sur le bouton B pour aller au stage 3, sur X pour le stage 4 ou enfin Y pour le stage 5.



C'est à la page de présentation qu'il faudra effectuer les codes donnés.

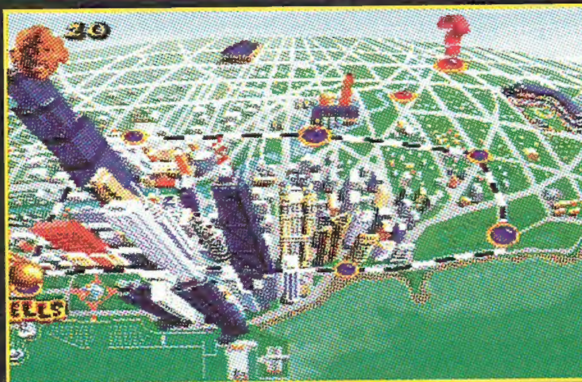




Grâce à ce cheat-code vous pourrez déjà voir la tronche du dernier niveau !

MICHAEL JORDAN
SUPER NINTENDO

Grâce à ce code, vous obtiendrez 10 vies, 10 prisonniers libérés, et toutes les clefs pour voyager dans tous les niveaux.





À l'écran des passwords, entrez le code suivant : MJN0-23-CH1.

Que demander de plus, à part le fait de savoir jouer !!



À titre indicatif, remarquez le nombre de vies dont vous disposez, et en même temps choisissez le niveau que vous souhaitez faire !

DONKEY KONG
SUPER NINTENDO

Cette astuce vous permet d'avoir 50 vies pour continuer le jeu. Pour la mettre en action, il vous suffit d'aller dans la sélection de la sauvegarde, de descendre sur l'option Erase Game, et de faire la manip suivante avec la première manette : B, A, R, R, A, L. Maintenant, choisissez la sauvegarde sur laquelle vous souhaitez jouer. Vous possèderez désormais 50 vies.



Descendez sur l'option Erase Game, faites les code suivant : B, A, R, R, A, L.



Choisissez la partie sur laquelle vous allez jouer.



Choisissez votre stage.



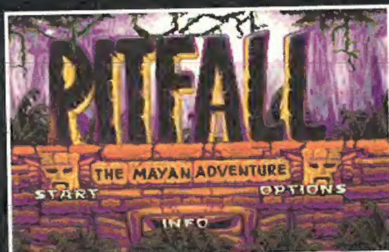
Vous disposez maintenant de cinquante vies.

Les Astuces de Tonton Stephane

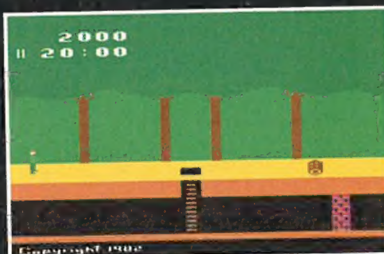
PITFALL
MD ET MCD

NOTE : Vous pouvez combiner les tips 3, 4, 5, 6 et 7 en les faisant l'un après l'autre.
MEGA CD : Seuls les tips 1, 3, 4, 5, 6 et 7 qui fonctionnent sur Megadrive, sont valables pour le Mega CD.

1) Pour jouer à la version de l'Atari 2600 : à l'écran de présentation, appuyez sur Bas, puis 26 fois A, et à nouveau Bas. Vous accéderez alors directement à la version Pitfall créée en 1982 sur Atari 2600.

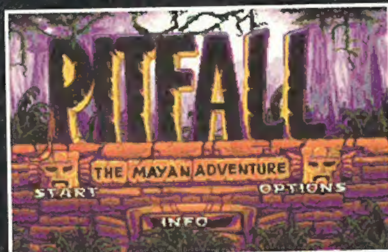


Bas, puis 26 fois A, et à nouveau Bas

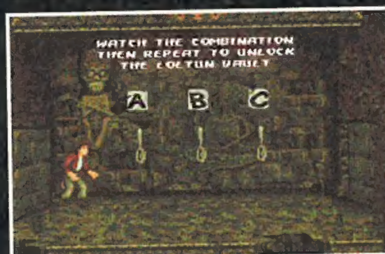


Vous accéderez alors directement à la version Pitfall créée en 1982 sur Atari 2600.

2) Pour jouer à la Cave secrète de Loltun : à l'écran de présentation faites B, A, Bas, C, Droite, A et B. Vous accéderez alors directement au jeu du Simon !

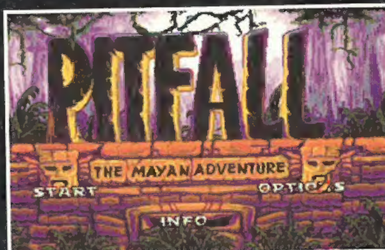


B, A, Bas, C, Droite, A et B



Vous accéderez alors directement au jeu du Simon !

3) Pour commencer le jeu avec 9 vies : à l'écran de présentation, faites Droite, A, Bas, B, Droite, A, B, Haut, Bas. Puis appuyez sur Start, vous commencerez alors avec 9 vies.

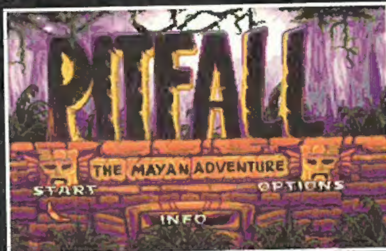


Droite, A, Bas, B, Droite, A, B, Haut, Bas puis START



Vous commencerez alors avec 9 vies.

4) Pour commencer avec 99 armes de chaque type (pierres de lance-pierres, boomerang, et pierres explosives) : à l'écran de présentation, faites A, B, Haut, C, A, C, A. Puis appuyez sur Start, vous commencerez votre jeu avec 99 armes de chaque type.



A, B, Haut, C, A, C, A. Puis appuyez sur Start.

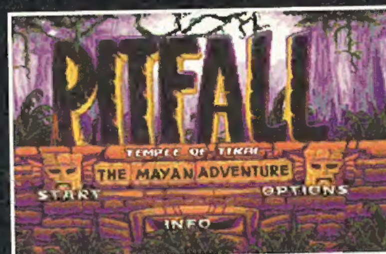


Vous commencerez votre jeu avec 99 armes de chaque type.

5) Pour avoir le choix du niveau : à l'écran de présentation, faites B, Droite, A, Bas, Droite, Haut, B, Gauche, A, Haut, Droite, A. Appuyez en Haut ou en Bas, selon le niveau que vous voulez choisir. Vous verrez alors défiler les noms des différents niveaux entre Pitfall et The Mayan Adventure.

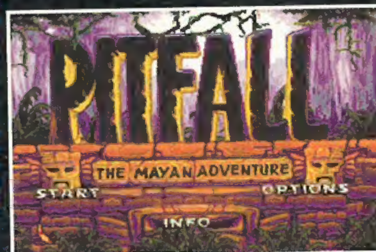


B, Droite, A, Bas, Droite, Haut, B, Gauche, A, Haut, Droite, A

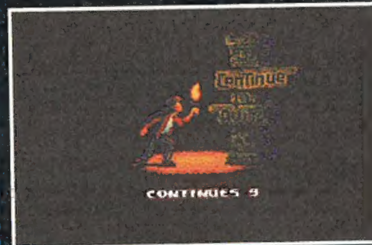


Appuyez en Haut ou en Bas, selon le niveau que vous voulez choisir.

6) Pour avoir des continues infinis : à l'écran de présentation, faites C, C, C, C, Gauche, A, Bas, Haut, Bas. Lorsque vous aurez perdu toutes vos vies, l'écran "Continue" apparaîtra et vous aurez 9 continues. Ils resteront ainsi à l'infini.



C, C, C, C, Gauche, A, Bas, Haut, Bas.



Lorsque vous aurez perdu toutes vos vies, l'écran "Continue" apparaîtra et vous aurez 9 continues.

7) Pour jouer en Super Speed : à l'écran de présentation, faites B, A, Droite, C, Droite, Haut, Bas. Vous pourrez alors jouer à une vitesse plus rapide que normalement.
NOTE : Vous pouvez combiner les tips 3, 4, 5, 6 et 7 en les faisant l'un après l'autre.



B, A, Droite, C, Droite, Haut, Bas.



Vous pourrez alors jouer à une vitesse plus rapide que normalement.